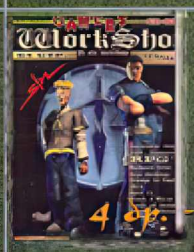
# Gamers' Mania

брой 10, май 1999, цена: 6000лв

# КОЛЕКЦИОНЕР

= 17 000
(седемнадесет хиляди лева)

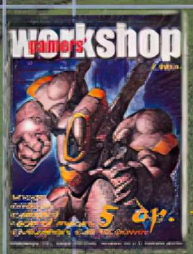


бр.4: 1998 - годината на RPG-то, Sin, Micro Machines, Army men, Ubik, TZAR, Grim Fandango, Dreams to Reality, Dawn of war, Black & White, AOE: Rise of Roma, Shiny, Myth 2, Intel i740, Heart of Darkness, Закърнели неврони...

4 бр. - 3000

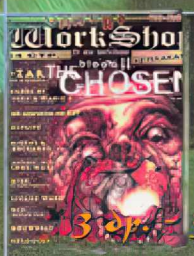
бр. 7: Age of Kings, Outcast, ShadowMan, Aliens vs Predator, Drakan, Светата тройца: SIN, Blood2, Half Life, Prince 3D, Indy 3D, King Quest 8, Fifa 99, Tomb Raider 3, Moto Racer 2, Най-очакваните игри през 1999 - част 1, Populous 3, Fallout 2, Myth 2, Thief: The Dark Project, Settlers 3, Процесорът, Voodoo Banshee, Троянски коне, Cheats...

7 бр. - 6500



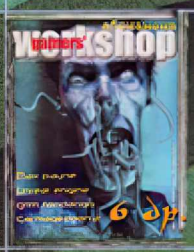
бр. 5: Shogo, Omikron, King's Quest 8, G-police, Recoil, Rage of mages, Escape: O.D.T., Total Annihilation: Kingdoms, Caesar 3, Civilization: Call to power, Quake vs Unreal, Брак и компютри, Celeron vs Celeron...

5 бр. - 3000



бр. 3: Heroes of Might & Magic 3, Majesty, The Wheel of Time, Knights & Merchants, TZAR, Thief: The Dark Project, C&C2, Ever Quest, Gabriel Knight 3, Revenant, Homeworld, Red Baron 2, Sanitarium, Half Life, Private Wars, Blood 2, Hostile waters, Brood war, Redline racer...

3 бр. - 3000

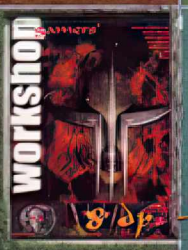


бр.6: Unreal Engine (Duke Nukem Forever, Deus Ex, TNN: Pro Hunter, X-Com: Alliance, Werewolf, Giants, Max Payne, Carmageddon 2, Enemy Infestation, Braveheart, StarSiege tribes, Vigilance, The Need for Speed 3, Spell cross, Grim Fandango, WarZone 2100, Lode Runner 2, Монитори, Revenge of the toys, Klingon Honour Guard...

6 бр. - 3000

бр. 2: Unreal, Commandos, E3, Diablo2, FallOut 2, Cyberstorm, Incoming, Monster Truck Madness 2, Might&Magic 6, Tone Rebelion, Mech Commander, WarCraft Adventures, Quest for Glory 5, Dark Omen, Final Fantasy 7, cheats...

2 бр. - 2500



бр. 8: FragFest: Quake 3, Unreal Tournament, Team Fortress 2, Най-очакваните игри през 1999 - част 2, Age of Wonders, Dungeon Keeper 2, Heroes of Might&Magic 3, BroodWar, Worms: Armageddon, Return To Krodnor, Future Cop: L.A.P.D., Quest for Glory V, Magic & Mayhem, Rival Realms, Baldur's Gate, nVIDIA Riva TNT

8 бр. - 6000

бр. 9: Metal Fatigue, SlaveZero, Sanity, Expendable, Baldur's Gate exp., Planescape, Machines, Heroes of Might&Magic GUIDE, Turok 2, Alpha Centauri, Wages of SIN, Anno 1602, Starsiege: Tribes, На крак, Твърдите дискове, MP3-тата...

9 бр. - 6000

(02) 980 68 29, 980 72 45

## ПРЕДВАРИТЕЛЕН ПОГЛЕД

Warlords: BattleCry
стр. 4

Theme Park II
стр. 6

Urban Chaos
стр. 8

Civilization II: Test of Time
стр. 10

Kingpin
стр. 12

Might & Magic VII
стр. 15

Conquest: Frontier Wars
стр. 18

Homeworld
стр. 21

StarWars: The Phantome Menace
стр. 25

## ПРЕГЛЕДИ

HeroesIII: Артефакти2 + CHEATS
стр. 30

Игри под знака на ОВЕНА
стр. 36

ОТ КРАК НА КРАК
стр. 38

SILVER
стр. 41

Civilization: Call to power
стр. 44

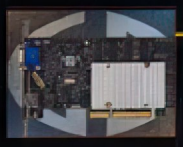
Recoil
стр. 48

Commandos: BTCOD
стр. 51

Robo Rumble
стр. 54

WarZone 2100
стр. 56

Active Worlds
стр. 58


HARDWARE: Видео карти
стр. 60

Ето го и поредния брой. Доста добър по моему. Надявам се да ви се хареса.

Този път имам много неща да ви казвам и направо ще пристъпя към тях, без излишна словесна еквилибристика.

И тъй. Молбата, която отправихме за помощ и съобщението за набиране на сътрудници предизвика интерес у някои от вас, но най-често задавания ни въпрос бе: **Какво точно разбираме под сътрудници?** Сега ще поясня. Ние сме твърде малък екип и многото задачи ни затискат и погребват под себе си. Израстването и развитието на списанието изисква допълнителна ангажираност на екипа. Задача, с която много трудно можем да се справим.

Идеята ни беше за извън-щатни сътрудници, които да свалят част от товара и за хора с идеи способни да ги осъществяват - като това например да предложат някаква рубрика и да се ангажират с нейното реализиране. Голяма помощ биха ни оказали и геймъри с добра литературна култура и задълбочени познания за игрите способни да пишат поръчкови статии. Друга идея, която напоследък се обсъжда, е да се започне рубрика с авторски Walkthrough-та или Solution-ни (подробни описания как да се мине една игра), в която всеки може да вземе участие. Нашето желание е да отворим списанието към вас - читателите и да ви позволим да вземете участие в неговото израстване и утвърждаване - процес, който вече е необратим. Апелът ни е към всички, които могат да помогнат с нещо - каквото и да е то, да го направят. Е-ех, ако се намери някой да чисти редакцията...

В контекста на гореспоменатото Gamers' Workshop ще даде възможност на всеки от вас да се изяви стартирайки от следващия брой **специална рубрика**, в която ще се публикуват **ВАШИ АВТОРСКИ материали** свързани с компютрите и игрите. Не е невъзможно именно чрез нея да се сдобием с някои нови колеги, нещо, на което искрено се надяваме. Ще очакваме материалите ви!

Както сигурно ще забележите, в този брой бе сменена **системата за оценяване на игрите**. Решение наложено от стремежа ни за по-голяма прецизност. Надяваме се чрез нея да получавате една допълнителна информация за качеството на рецензираните игри.

Отново съобщаваме, че **сайтът на Gamers' Workshop е вече факт** и всеки може да го посети. В следващите 30 дни той постепенно ще бъде захранван с материали и ще е в изпитателен срок. Ще вземем под внимание всички препоръки, които ще ни отправите. Разчитаме на помощта и съветите ви.

Извиняваме се на всички, на чиито писма не сме отговорили. По неизяснени все още причини голяма част от електронната ни поща бе затрита. И тъй като нямаме възможността да я преглеждаме достатъчно често, огромна част от писмата бяха изгубени. И докато съм на темата, нека съобщя на нашия верен читател ДИМО ГРОЗЕВ от БУРГАС: Димчо, получаваме писмата ти и ти благодарим за тях.

А сега...

Към една неприятна тема!

За мен и колегите ми дълго време вратата към темата, която сега ще повдигна бе плътно затворена. Такава и щеше да си остане..., но не би. Някой методично бльскаше по нея, някой в продължение на няколко месеца правеше всичко възможно отново широка да я разтвори. Както дедите са казали: "Да би мирно седяло, не би чудо видяло!". И ето до къде я докарахме:

Всички, които следят развитието на Gamers' Workshop си спомнят оня паметен брой # 4, който разбуни духовете с рубриката "**Закърнели Неврони**". Дали сме били прави да я създадем? По тоя въпрос винаги ще има разногласия. Феновете на MG никога няма да я приемат по друг начин освен като заяждане и проява на дребнава завист, злоба и така иронизирания "Балкански Синдром" в най-чист вид. Нали така - зная, че колкото и да ни мразят повечето от тях **все пак ни четат!?** Е, добре, наясно съм, че няма смисъл да ги убеждавам в обратното. Но ще им кажа едно: ако някога дори само за миг бях почувствал завист щях веднага да отида на психиатър. Не се сещам за нищо друго, на което да завиждаме (аз и Whisper, тъй като двамата писахме "Невроните") на MG, освен на рекламните му агенти. Няма да обосновавам отново причините, накарали ни да сътворим "Невроните", ако сте чели статията би трябвало да сте наясно с тях. Ако тогава не сме ви убедили в правилността на подобна постъпка, няма да успеем и сега. Но ние поне имахме доблестта да говорим открито вместо да се крием зад думите на читателите си. **Как, мислите, възникнаха "Невроните"?** Някога задавали ли сте си въпроса? На колко от ревностните обожатели на Master Games ще разруша илюзиите като им кажа, че всъщност читателите ни увещаваха да го направим, и че непрекъснато пристигаха писма, в които геймърите споделяха своя гняв от подобна некомпетентност, за която на всичкото отгоре и плащат.

Направихме необходимото, за да накараме колегите да слязат от облаците на уютното си безхаберие и да ги запознаем с действителността такава каквато е - за мястото под слънцето трябва да се бориш.

Каква беше реакцията на незнайния Gmaniak - някакво мижаво обяснение на "Фенската" страница, че видите ли това била техническа грешка.

Как ли пък не!!! Техническа грешка - друг път. Буквален превод, без да се влага и грам разбиране в това, което се превежда - ето това беше. И то за игри, които ги има на пазара. И ТО ЗА StarCraft И Hellfire!!! Питам: Колеги, имаше ли дори и една лъжлива дума в статията, имаше ли дори един измислен или преувеличен факт, имаше ли дори едно-единствено нещо, заради което не е трябвало да ви критикуваме, а ние сме го направили. Питам: Не беше ли по-достойно да си признаете вината? Не беше ли по-достойно да се извините както подобава на феновете си заради това, че не сте ги уважавали достатъчно и сте претупали задълженията си към тях; за това че сте допуснали почитателите ви да се почувстват неудобно заради нещата публикувани за вас на страниците на Gamers' Workshop? Какво направихте вие вместо това: В продължение на 6 броя във Fan's Page съвсем тенденциозно и умишлено бяха публикувани писма на читатели, в които Gamers' Workshop остро бе атакуван. Възползвайки се от удобния повод Gmaniak-а (напушва ме смях от това прозвище) постоянно обясняваше колко миролюбив и хрисим е всъщност екипът на Master Games, как той нямал нищо против конкуренцията, как дори я уважавал и я приемал като необходимост и даденост, демонстрирайки пред геймърите, че не желае случая да бъде раздухван: "Уважаеми фенове, не ни се сърдете, но на тези страници няма да водим война, с което и да е от другите български геймърски списания" - MG/бр. 6. В следващия брой обаче, отново се появяваше поредното писмо на читател, в което ние бяхме по-черни от дявола, и което отново предоставяше възможност на маниака-манипулатор да се изкара по-чист от ланшния сняг, а чрез думите на почитателите си да каже това, което иначе не смее. Много удобно. Разбира се той пълноценно се възползваше и от възможността да пръсне малко отрова: "А списанието, което ни атакува нека първо поогледа своите гафове, пък после да гледа в чуждото канче - защо си позволяват да се подписват със свое име под, преписани буквално от Internet" - MG/бр.7. Няма да се спирам на помията, която се изля дискретно по наш адрес, и която не беше свързана с някакви издънки или допуснати грешки в статиите ни, но ще ви кажа следното: Ние също получаваме писма или може би сте забравили. Само, че се опитахме да бъдем коректни и да изрязваме цитатите отнасящи се до конкурентни издания.

Е, който сее вятър - жъне буря. Сега сърбайте каквото сте надробили. Никаква цензура вече. От вас зависи. От онова, което се появява на страниците ви.

И внимавайте - Юни месец излиза Total Annihilation: Kingdoms - една игра от ранга на StarCraft и Diablo. Кабинетът "Неврохирургия" не е затворил врати.

**Freeman**

# QUAKE II
## EXTREMITIES

На 15 Май ще се проведе първият Турнир по Quake II, организиран (отново) от Gamers' Workshop и клуб Game Station. Правилата, разбира се, са ви абсолютно неизвестни. Ще се играе Team Play в отбори по двама. До участие ще бъдат допуснати неограничен брой отбори. Записванията за турнира ще приключат на 14 Май 20.00 часа. След тази дата и час записвания НЯМА ДА СЕ ПРИЕМАТ!!!
Таксата за участие в Турнира е 7000 лева за отбор (по 3500 на човек).
Записванията ще се извършват в редакцията, а за повече инфо, звънете на познатите телефони: 980 68 29 и 980 72 45.
Наградата все още е в процес на доуточняване, но както винаги, няма да разочарова победителите. Тъй че както се казва: Звънете, не ни жалете!!! Ще ви кажем каквото ви интересува.
Очакваме ви!!!

# BROOD WAR

На 22 и 23 Май ще се проведе поредният (Трети) турнир по Brood War организиран от Gamers' Workshop и клуб Game Station. Правилата вече са известни. До участие ще бъдат допуснати не повече от 64 отбора. Записванията за Турнира ще приключат на 20 Май 20.00 часа. Записвания след тази дата и час НЯМА ДА СЕ ПРИЕМАТ!!!
Отборите ще бъдат разделени в групи от 4 човека. Първи кръг ще се проведе на 22 Май. В групите ще се играе по системата: "Всеки срещу Всеки". От всяка група ще се излъчат по два отбора, които ще продължат надпреварата. Следващите кръгове ще се играят на следващия ден 23 Май по системата на "Директна Елиминация". Таксата за участие е 10 000 лева за отбор (по 5000 на човек). Записванията ще се извършват на адреса на редакцията.
Информация за Турнира ще можете да получите на телефони: 980 68 29 и 980 72 45.
Наградата е в процес на доуточняване.

# WARLORDS: BATTLECRY

производител: Red Orb Entertainment разпространител: жанр: стратегия в реално време излиза: когато стане готова

Не знам, дали се сещате, какво е Battlecry на български, но колко викове сред почитателите на Warlords ще предизвика това заглавие все още никой не се наема да предвиди. Защото Warlords Battlecry ще бъде .... стратегия в РЕАЛНО ВРЕМЕ. Да, традициите не са това, което са, или поне което бяха. Доскоро Warlords се смяташе за скала, островче на спокойствието сред походовите стратегии, при нашествието на събратята им в реално време. Е, и това укрепление

падна. Макар че в името на играта никъде не се споменава цифрата 4. Този факт подхранва надеждата в душите на заклетите почитатели на походови стратегии, че Warlords IV ще продължи линията, позната ни от другите три заглавия. Може би е така, но според мен нещата няма да се развият по гореспоменатия начин. Red Orb Entertainment обявиха, че преди Battlecry са имали работещ пробен вариант на Warlords III в реално време, така че еретичната идея не е отскоро. Честно казано, сред почитателите на походовите стратегия тази новина се прие доста зле. Някои мои приятели, когато разбраха за Warlords Battlecry заявиха, че няма и да погледнат тази измислица. Консерватори....

Какво всъщност ни очаква в това доста интригуващо заглавие? Няма да има кой-знае какви революционни промени. Все пак става дума за Warlords. Тук пак ще си имате герои, които и ще са ключови фигури в играта. Както се вижда и от

снимката - нещата доста са се променили и вашите водачи имат един куп характеристики, които ще се увеличават с течение на времето. Този процес е познат още от предишните версии на Warlords, само че тука надали ще имате задачи, които да изпълнявате, за да получите така необходимия ви опит.

В заглавието ще намерите и девет различни раси, както и 16 класове герои. Звучи прекалено много за стратегия в реално

## News

### Стратегия в реално време в Oddworld

Lorne Lanning от екипа на разработчиците на Digital Dialect (създателите на Abe) споделил по време на едно on-line интервю, че се планира стратегия в реално време, която ще се развива във Oddworld вселената, която ще се нарича Hand of Odd. Според Lanning срокът за изготвяне на играта е около 18 месеца. След като вече знаем, на какво са способни момчетата, на която дължим Abe's Oddysee, остава ни да очакваме с нетърпение повече информация по въпроса. Междувременно усилено се работи по следващото заглавие от квинтологията Oddworld - Munch's Oddysee.

### Прекратена разработката на Alien Intelligence

Амбициозният проект Alien Intelligence, с който ви запознахме в един от първите ни броеве е прекратен. Това щеше да бъде интересна стратегия в реално време, където действието да се развива в космоса и по земя. Разпространителят Interplay излезе със следното заявление: "Flatline Studios не са готов с Alien Intelligence. Той вече пропусна няколко срока и разработката на продукта е забавена прекалено много". Фирмата, която отговаря за това заглавие - Flatline Studios не е коментирала това твърдение на Interplay. Следете развитието на тази история в следващите броеве и на сайта ни.

### Дело срещу компютърни компании

На 1 декември 1997 година 14 годишният Майкъл Карнеъл с шест пистолета успял да убие 3-ма ученика и да рани други петима. Преди няколко дена родителите на загиналите заведоха дело срещу развлекателната индустрия на стойност 130 милиона долара. Според тях, Карнеъл е действал по този начин, директно повлиян от масмедиите. Освен срещу създателите на филма "Баскетболни Дневници", собствениците на няколко порно сайта в Интернет, срещаме и имена като Apogee, ID Software, GT Interactive, Sega of America, Atari Coropration, Acclaim Entertainment, Interplay Productions, Eidos Interactive... Обвинителите твърдят, че тези компании чрез заглавията, които издават (Quake, Resident Evil, Redneck Rampage, Mechwarrior) подтикват към насилие и набиват в главата на порастващите, че то е нещо приятно и привлекателно. Освен това тези игри са научили Карнеъл да стреля толкова точно. Това вече ни хвърли в оркестъра, уби вожда и т.н.

Прочетете за отзвука на това събитие в рубриката Top & Drob.

### Водещият дизайнер на Command and Conquer 2 напуска

Erik Yeo - водещ дизайнер на Command and Conquer 2: Tiberian Sun напусна Westwood Studios два месеца преди играта да бъде завършена. Той се присъедини към бившия дизайнер на Westwood Lewis Paternson (напуснал фирмата преди около една година) и двамата ще основат нова компания, наречена 7 Studios. Те ще се посветят на направата "на PC и конзолни игри от ново поколение". Целта им е да намерят още ветерани в този бранш и по този начин да създават хитови игри.

Според говорителя на Westwood напускането на Yeo няма да се отрази върху развитието на продукта. След

Според него в Westwood има още много талантливи хора, но човек като погледне Dune 2000 някак си му е трудно да му повярва.

### Blizzard завърши Act III на Diablo II

Последни новини за Diablo II. От Blizzard Entertainment съобщиха, че компанията е свършила с петте нови класове герои: Амазонка, Паладин, Некромансер, Магьосница и Варварин. Всеки герой ще може да развие 30 уникални способности (в зависимост от класа си) и магии по време на играта. Освен това вече е завършен и Act III, което означава че около 70 процента от играта е готова.

време. Age of Empires е единствената игра от този жанр, която предлагаше подобно многообразие и имам добро впечатление от нея. И дори при AOE различията бяха предимно от гледна точка на технологичното дърво или възможността да правят различни видове военни единици. При Warlords нещата не би трябвало да стоят по този начин и ще ми бъде много интересно, какво са успели да измислят дизайнерите от SSG по въпроса. Надявам се да изненадат всички приятно. Засега заканите на екипа са свързани предимно с Изкуствения Интелект на компютърния опонент. Не знам, поради каква причина те са останали с впечатлението, че тази част в Warlords III е на добро ниво. Лично аз не съм забелязал изблици на интелект у компютъра, докато играх това заглавие. Вярно е, че се случваше веднъж (максимум два пъти) на няколко игри противникът да измисли нещо по-хитро, но това го отдавам на случайния елемент (както и на пълнолунието, приливите и прочие метафизика). В крайна сметка обещанията са Изкуственият Интелект да бъде в час и да се ориентира добре в ситуацията. Интересно, дали ще използват алгоритъма от предишните версии :)...

Самата игра ще предлага опции за самостоятелна игра и мултиплейър. Мисиите ще имат най-различни условия за победа (например убийте даден герой или завземете еди-кой си град...). Естествено ще присъства и кампания, разделена в шест "глави", които ще можете да изиграете от страната на доброто или злото. Още една прилика с Warlords III - героите ви ще преминават от една мисия в друга и по този начин непрекъснато ще натрупват умения

и ще подобряват характеристиките си. Ще можете и да пренасяте и определено количество единици.

Относно самия gameplay не се знае достатъчно. Доколкото ни е известно, няма да има мениджмънт на ресурси. Те ще си идват автоматично с градовете, които превзимате. Иначе ще трябва да се съобразявате с четири вида ресурси - кристали, метал, камък и злато. Магиите ще играят доста по-голяма роля в Warlords Battlecry и ще бъдат разделени на осем школи - всяка с по 10 чародейства. Общо 80 парчета, за които все още нямаме какво да ви кажем, освен че ще бъдат доста различни. Действието в играта ще бъде ориентирано към битките в реално време и вие ще сте в самия център на въргала, като заповядвате на отделните единици, кой къде кого и защо да млати.

Относно графиката на Warlords Battlecry - мисля, че най-накрая почитателите на поредицата ще бъдат задоволени. Най-накрая нещо, което радва окото! Макар и на ранен етап от развитието си, тя изглежда наистина много добре. Теренът не прилича на това, което наблюдавахме в предишните части. Ще бъдат включени екстри като динамично осветяване на обектите, particles (частици, които се използват при имитации на природни феномени, като дъжд и сняг, например).

Засега това е информацията, която успяхме да намерим по този въпрос. Когато

от Red Orb Entertainment и SSG дадат повече данни за тяхното най-ново творение, очаквайте тази игра отново да се появи по страниците на Gamers' Workshop.

GW

# News

## Happy99.trojan

Ето една наистина добра идея за разпространение. Случвало ли ви се е напоследък да получите email с прокачен файл HAPPY99.EXE? И вероятно сте го пуснали? "Ми да! Защо да не го пусна при положение, че идва от моята най-добра приятелка/приятел и тя/той няма защо да ми прави мръсно..." ГРЕШКА! Все пак сте прави, че хората от които произлиза този email няма защо да ви мътят водата, но те всъщност и не знаят, че го правят. Докато вие гледате красиви фойерверки, вашият компютър се "подготвя" за работа. При следващото рестартиране в WSOCK32.DLL се правят някои промени, целящи прихващането на портове 25 и 119 (news и mail). Всеки път, когато се регистрира обръщение през тези портове към някакъв адрес, вирусчето стартира своята малка библиотечка (SKA.DLL) и генерира празно съобщение с attach-нат HAPPY99.EXE към него. При хора с по-бърза връзка към интернет - този трафик изобщо няма да се вземе под внимание. Как да се предпазите? Много просто - след като сте се изчистили прилежно от всякакви вредители - сложете атрибут +R на WSOCK32.DLL и няма да имате проблеми. Дори някой повторно да ви прати тази благинка - тя няма да ви се лепне. Когато се почиствате - не забравяйте да копирате файла WSOCK95.SKA върху WSOCK95.DLL. При заразяване - на оригиналния файл се прави резервно копие.

## IRC-Worm.Septic

За десерт - нещо сладко за непрекъснато-увеличаващото-се-множество от IRC маниаци. Не че този вирус ще им направи нещо, но ще има да ядат бая бой, ако изритат целия канал или дадат +O на който не трябва. При засичане на "pray" или "sacrifice" в някой канал, вашият скрипт прилежно ОП-ва автора на думичката или респективно - изритва целия канал (ако, разбира се, имате необходимите привилегии и се окажете по-бърз от bot-овете). Как ви се нрави идеята? :) "Заразяването" на MIRC-а става по добре-познатия на всички начин - добавя се туй-онуй в SCRIPT.INI. Иначе вируса не се спира и пред COM/EXE файлове, които прилежно ощастливява със свое кодирано копие, лепнато отзад. Хит-а е, че дори се правят опити да се "заразяват" .HTML файлове, но това (поне според мен) е доста злереализирана и наивна идея. Редовният въпрос - как да се предпазите... Незнайно защо - вируса деактивира своите функции за разпространение ако съществува

C:_VAC.TXT. Между другото - проверете дали нямате файл PORNO.COM някъде по диска. Просто приятелски съвет... :) Смятам, че казах достатъчно... Хау!

## Компютърен консултант от AT&T арестуван, във връзка с макро-вируса Melissa.

30-годишният Дейвид Смит, работещ като компютърен консултант в AT&T е арестуван и ще отговаря по обвинение, за авторство на нашумелия на последък макровирус Melissa. В момента "престъпникът" е освободен срещу скромната сума от $100 000 и очаква насрочване на делото срещу него. Проследяването му е било възможно поради отличното сътрудничество на специалистите от America On-Line и AT&T (жалните американци си нямат вече аналогови централи и им се вижда тесничка мрежата при наличието на Caller ID. Да се благодарим, че у нас няма такова нещо, като "сътрудничество" между БТК и доставчиците на интернет). Идеята за разпространението на вируса е взаимствана от навалицата троянски коне, пълзнали на последък. Както винаги сме казвали - има едно основно правило! Attachment-и (изпълними файлове, Word/Excel документи) към писма, от непознати, или съмнително-изглеждащи адреси не трябва да се отварят/стартират! Хич не разчитайте на добрият стар анти-вирусен софтуер да ви предпази в 100% от случаите! Ако се научите да спазвате тази 11-та "божия заповед" - ще си спестите доста неприятности и главоболия. Жалните американци явно все още не са асимилирали това сравнително-простичко правило...

## News

### Нова технология ще бъде използвана в Duke Nukem Forever

Едно от най-хубавите неща в Doom и цялата стара генерация 3D екшъни беше възможността да се биете с множество врагове едновременно. Днес това е практически невъзможно. Производителите на игри трябва да се съобразяват с едно нещо, наречено "framerate". Кога за последен път сте видели повече от 3-4 създания едновременно на екрана? Е, очевидно момчетата от 3D Realms също са мислили над този въпрос и са решили да намерят решение на проблема. За целта са се обърнали към компанията Sven Technologies, която от 18 месеца работи върху проект, за които се смята че ще внесе нов живот в 3D игрите. Става на въпрос за т.нар. Multi-Resolution Geometry, която предлага нещо, наречено "постоянна степен на детайлност". Казано на прост език, това ще увеличи framerate и ще подобри графичното качество на 3D сцените, чрез изчертаване на полигони само там, където е необходимо и плавно увеличаване или намаляване на разделителната способност на полигоналните обекти.

В момента се работи така - дизайнерите създават няколко варианта на всеки модел, всеки с различна степен на детайлност; engine на играта след това избира кои от тях ще използва в зависимост от разстоянието му от камерата. Когато даден образ е близо да играча се използва модел с висока разделителна способност; когато образа се отдалечи, в употреба влиза модел с ниска разделителна способност, за да се осигури въздух за процесора. Когато някои модел премине границата от една степен на детайлност към друга, доста често ефектът е доста очевиден. Това се нарича "object popping". 3D Realms успешно са интегрирали новата технология в Duke Nukem Forever. Според George Broussard, ръководещ проекта, това им е спестило месеци работа, а ще предложи по-високи framerates, по-детайлни модели и възможност за използване на повече персонажи в един и същ момент при дадена сцена.

Accolade също са лицензирали тази технология за предстоящата си игра Slave Zero, за която можете да прочетете на страниците на последния брой на GW.

Може би най-важната новина обаче е фактът, че Megadeath са се заели да направят заглавната музика на Duke Nukem Forever!

# THEMEPARK2

производител: Bullfrog разпространител: EArts жанр: симулация излиза: Декември 1999г.

Както обича да се изразява един мой многообичан, многоуважаван и т.н. от мен колега (няма да му споменавам името, за да не всея разкол в списанието) "Добрите идеи живеят дълго" (все дума за графичната част, естествено.

Тя е претърпяла метаморфоза, която вече никого не изненадва. Става дума за преминаването на още една игра в третото измерение. Поради тази важна стъпка, вече няма да има и помен от грозните двуизмерни спрайтове - всичко ще си бъде 3D. По този начин се избягва от крайно неприятния остарял външен облик на играта (каквото и да си говорим, но Rollercoaster Tycoon (прегледан този брой) изглежда вече демоде). Освен това ще можете да zoom-вате както и когато си пожелаете. Естествено, вече няма проблем и да си въртите камерата откъдето поискате. Системата на играта, ще бъде далечен родственик на engine-а на Populous III (който пък идва чак от Magic Carpet...). Погледнете тези прекрасни снимки и ще се убедите в думите ми. Мисля, че тук е и времето за няколко успокоителни изречения. Не знам дали и си мисля, че го е прочел от някоя реклама, но той упорито отрича). Какво по-ясно доказателство на това твърдение от Theme Park? Играта се появи през далечната 1994 година и честно казано ме бе омагьосала за два три месеца. Защо ли? Ами беше просто гениална - първи по рода си симулатор на развлекателен парк с тонове опции и много интересни хрумвания. След пет години от екипа на Bullfrog са се сетили, че не би било лошо да спретнат продължение на Theme Park, за да сложат още няколко милиона към банковата си сметка. За да се опитат да привлекат все по-глезения играч, те са започнали всичко от А. Става

вие сте имали подобни наблюдения, но игрите на Bullfrog обикновено имат доста сериозни хардуерни изисквания. Тук няма начин да не обърна внимание на високата разделителна способност на Magic Carpet. Тя беше толкова божествено некадърно написана и до такава степен неоптимизирана, че силно се съмнявам едно време да е съществувала машина, на която това чудо да работи като хората. Същото, но в по-малка степен важеше за Theme Park . Така че, ако таите някакви страхове, че минималната конфигурация на Theme Park II ще бъде Pentium II 300 напълно ви разбирам. За радост не сте прави! От Bullfrog казват, че дори и без триизмерен ускорител и супермощна щайга всичко ще върви от гладко по-гладко. Обещанията са хубаво нещо, особено когато се спазват (или както се казва в подобни моменти -"Но млъкни сърце....").

Системата на игра няма да бъде променена коренно. Както са си рекли от Bullfrog, щом и така се харесва, защо да го променяме. Все пак Theme Park II ще бъде далеч по детайлна, с много повече подробности, които ще ви затрупват. Ако всичко стане както е предвидено, в Theme Park II ще конструирате фамозни влакчета, които ще са далеч по-сложни от тези в Rollercoaster Tycoon (което е доста сложно, повярвайте ми). Надявам се, че това няма да доведе до около 20-30 прозореца с опции и 600-странично издание към готовото заглавие. След като успеете да завършите вашето творение, ще имате възможност да се вмъкнете в кожата на някой ваш посетител и да проследите какво сте съградили през неговите очи (запазена марка на Bullfrog - Dungeon Keeper). Човечетата, които ще си дават парите във вашия парк, отново ще ви информират за състоянието си - дали са гладни, жадни, уморени, отегчени и т.н. Тази част от играта също така е запазена от оригинала, но броят на факторите, които влияят на посетителите ви, ще бъде чувствително увеличен. Ако трябва да говорим за Изкуствен Интелект, това ще бъде най-вероятно този на самия играещ :P.

Всичко това ще бъде богато гарнирано със странното чувство за хумор на Bullfrog-ци, което ви гарантира най-различни изненади.

Както и за Warlords, и за тази игра информацията не тече като пълноводен Ефрат, но пък Theme Park II е планирана да се появи на пазара по Коледа. А дотогава доста време има да изтече и се очакват нещата допълнително да се променят. За което и своевременно ще ви осведомяваме.

Groove

# News

## ID Software уточняват дата на излизане на Quake 3 Arena Test

Graeme Devine, дизайнер от id Software, обнови своя .plan с вести за тестовата версия на Quake 3 Arena. Очаквана през март, тя е отложена за средата или края на април. Също така се обяснява на обществеността, че това ще бъде технологичен тест, а не демо, тъй като програмния код все още не е оптимизиран за графика и gameplay. В момента в който Q3A Test се появи, ще можете да го намерите на диска на GW.

***

## Проектът "Elysium" остава за "някой друг път"

Една игра по-малко в доста-замрелия на последък 3D екшък-адвенчър жанр. Жалко, но факт! Всички от екипа, работещи по Elysium, са преразпределени по други проекти, включително и Джон Кътър, който е започнал нова разработка (все още няма информация за нея).

***

## SCi отново се запътва към висините на класациите с продължение на Carmageddon

Някой има нещо да каже за концепцията на Carmageddon? Била много кървава? Да! Вярно е! Много хора умирали? Да! И това е вярно е! Това е играта, която внася ново тълкуване на понятието "задръстване" и методите за "борба" с него. Именно това "новаторство" донесе на играта едно от първите места в класацийте за продажби (добре, че на запад нямат данни за пазара у нас). И както всяка добра творба - и на тази и се готви продължение - Carmageddon: Death Race 2000 (и game-developer-ите са хора - и те трябва да ядат). Ще се радваме на по-добра графика (сенки, текстури и т.н. и т.н.). Поддръжката на всичките новинки като Pentium 3, K6-3, TNT2,Voodoo3, Matrox G400 и т.н. също ще е на лице (за тези, които имат излишни пари за хвърляне). Добра новина за хората с по-стари машини - ще има и software render (макар, че надали ще е реално използваемо). Повече подробности (и демо) очаквайте през май - на Electronic Entertainment Expo.

# Virus News

## WinNT.RemEx

Този юнак се подвизава под много имена и псевдоними... В това число: RemoteExplorer, W32.RICH, RemEx... Въпреки голямата врява, това е съвсем логично продължение на развитието на вирусите в наши дни. Чисто и просто е първият вирус, който се разпространява и успява да се скрие и под NT (освен под 98). Нито изпраща пароли някъде, нито пък върши някакви други мизерии (като се изключат множеството му bug-ове... Пр: DOS EXE-тата се заразяват като PE EXE-та... и т.н.). Мирно и кротно си щъка по вашата локална мрежа (share-нати устройства и т.н.) или дебне кога компютъра ви не се използва, за да направи поредния набег към нова група файлове. За зла беда бацилчето оставя нещо в прословутото registry: HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\RemoteExplorer

От тук нататък - смятам знаете как да реагирате.

***

## Win95.SK

М-дааа. От времето на OneHalf не съм виждал подобна гадост. Наред със стандартните .COM и .EXE файлове (за DOS и Windows), тук се заразяват и .HLP файлове. А за да е по-весело - при наличието на архиви (RAR, ZIP, ARJ или HA) - те биват сканирани за изпълними файлове и ако има - в архива се добавя изпълним файл с произволно име (без да се сменя датата на архива J). За да се допълни картинката - бацила е полиморфен. Ако се надявате в началото на заразен файл да намерите един прост JUMP към тялото на вируса - ще има да си търсите. Тези неща са добре омазани и покрити по-нататък в програмата. Дали е опасен? О да! Много при това. При намиране на файл, влизащ в следния списък: *ADINF*.*, *AVPI*.*, *AVP*.*, *VBA*.*, *DRWEB*.* - всички устройства от C: до Z: биват изтривани (грубо). Колкото до .HLP файловете - има защо да се притеснявате, само при инсталирана поддръжка на руски език на вашия компютър. Във всеки друг случай няма опасност да бъдете заразени чрез .HLP файл (поради поредния bug...).

Та така. Можеше да е много по-весело, ако нямаше толкова много грешки в този наистина добър (като замисъл) вирус.

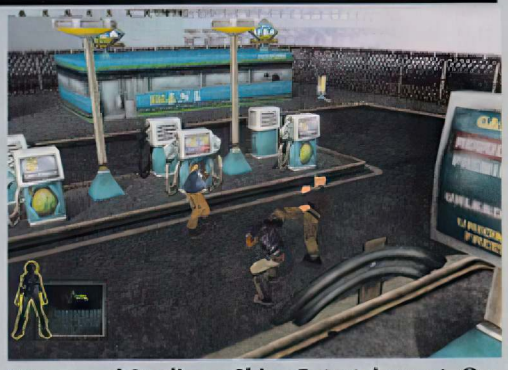
*Evil Yeti*

# URBAN CHAOS

**производител: Mucky Foot разпространител: Eidos жанр: екшън/приключение излиза: края 1999г.**

Забелязали ли сте, как фирмите, които правят компютърни игри, се роят непрекъснато? Примери колкото щете. Като започнем с по-старите (и известни) отцепници като Рон Джилбърт (Monkey Island), Сид Майер (Civilization), Питър Мулиньо (Theme Park, Dungeon Keeper), Ерик Робъртс (Wing Commander) и се стигне до

по-неизвестните и дори безименни работници. Всички те си имат свои компании и на тях дължим продукти като Total Annahilation, Alpha Centauri или очакваме Black & White и Conquest (предварителният поглед е в този брой). Фирмите, засегнати от тази вълна, са Blizzard, Bullfrog, Microprose, а съвсем наскоро и Ion Storm,



Westwood Studios и Shiny Entertainment. Освен Питър Мулиньо, Bullfrog бе напусната от трима талантливи и (засега) незнайни на широката публика личности. Ще ви спомена имената на двама от тях : Mike Diskett - отговорен за Syndicate Wars и Fin McGechie - един от основните художници на Magic Carpet. Впечатляващо. Явно не сме единствените, които са останали очаровани от този екип. Eidos са харесали първото им заглавие - Urban Chaos - в което са видели толкова голям потенциал, че са подписали набързо договор за още една игра от същата фирма. Проектът засега е обвит в мъгла и неизвестност. За малко да забравя, име на въпросната фирма е Mucky Foot (ами, в свободен превод - нещо като Калната Стъпка).

За какво иде реч в Urban Chaos? Ами настъпва 2000 година и хората пощръкляват. Тази тема е доста използвана от производителите на филми (спомнете си "Армагедон"), а вече е ред и на компютърните игри да влязат в час с модните тенденции. И така цялата дандания около края на света най-вероятно се оказва истина в алтернативното бъдеще, което Mucky Foot ни предлагат. За да бъдат строени превъртелите в правия път, когато създават проблеми из града, са необходими умиротворители. Е, те не приличат на някакви алтруистични натури, още по-малко на кришнари, които пеят жизнерадостни песни за живота. И няма да употребяват добри думи и гъше перо, за да бъдат всички доволни и щастливи. Всъщност, вие ще влезете в ролята на доста закоравял и циничен ветеран - Роупър или детето на улицата Дарси, която предпочита прикритите действия пред двубоя лице в лице. Вече се досещате, че начинът ви на игра ще се различава коренно в зависимост от избора ви.

След всички тези думи, мисля че е почти безсмислено да ви споменавам,

че Urban Chaos ще бъде екшън. Действието ще наблюдавате от така наречената third person перспектива (точно така, като Tomb Raider). Дотук обаче свършват приликите между госпожица Крофт и първата продукция на Mucky Foot. Новост в това заглавие е възможността да правите каквото си искате, където пожелаете. Тази особеност на играта ме впечатли особено силно. Винаги съм желал нещо подобно, нещо по-интерактивно. Както си личи - не съм единственият. Друга игра, която ви позволява да си правите каквото искате - Grand Theft Auto, достигна 1 милион копия, въпреки че е забранена в немалко държави. В Urban Chaos на ваше разположение са всички сгради и блокове - до последния квадратен сантиметър. Можете да изследвате покривите (и да се правите на Карлсон) или да се завирате из канализацията (и да се правите на костенурките нинджа) - всичко зависи от вашата воля. Още една добра страна на играта е, че е предвидено да не бъдете човекът-който-винаги-ходи-пеша. На разположение ще имате най-различни превозни средства, които гарантират бесни гонитби из улиците на този виртуален град. Ще присъстват и екстравагантости като глайдери и други неконвенционални средства за пътуване от едно място на друго (или от една болница в друга, зависи колко успешно се справяте).

В Urban Chaos има 30 соло мисии, в които ще трябва да се справяте с най-различни цели. Те ще съдържат нещо като мини-мисийки. Няма да са задължителни, но тяхното изпълнение ще ви носи най-различни изгоди. Във всяка голяма мисия ще срещате по няколко NPC-та (казано по-накратко - независими персонажи), които могат и да ви помогнат с най-различни оръжия, предмети или съвети. Всичко зависи от вас... Последна подробност - в отделните блокове се случват най-различни случайни явления. Така че не очаквайте играта да бъде една и съща, когато я преигравате.

Стигнахме и до графичната част. Urban Chaos ще работи единствено ако си имате 3D-ускорител. Най-вероятно дизайнерите са решили, че инак картината ще бъде потресаващо (а може би са и прави). Възможностите, които 3D ускорението предлага, ще бъдат използвани до краен предел. Не само, за да се създаде разнообразие в града (всички сгради ще си имат уникална текстура, интересно хрумване). За моя най-голяма радост, engine-ът на играта ще поддържа реалистични физични модели - гравитация, трошене на различни предмети и така нататък. Ефектите ще са най-различни. Някои ще допринасят за реализма - като смяната на деня и нощта, листа, подхвърляни от вятъра, дъжд, сняг. Другите ще имат за цел да направят играненето на Urban Chaos и визуално преживяване. Става дума за обемни мъгли, динамично осветление и изчисляване на хвърлената сянка ...

Естествено обстановката на цял един град (или поне някой друг квартал) е идеална за мултиплейър и тази опция ще присъства във финалната игра. В България единствената реалистична опция си остава локалната мрежа (до 24 човека, представете си какво меле ще се получи :), а на Запад хората ще може да джиткат и по Интернет...

Въобще, така като погледнем на Urban Chaos ще забележим, че тя има много голям потенциал и ни остава само да се надяваме (за кой ли път, питам аз), че всичко ще бъде наред, че няма да има напразни обещания и т.н. Засега няма обявена дата на представяне. От Mucky Foot се надяват това да стане до края на годината. Нали разбирате, ако все пак настъпи края на света 2000-та година, поне да са си пуснали играта :)))

Groove

# Virus News

## Macro.Excel97.Papa

Докато хората по света все още "Ах!"- кат и "Ох!"- кат на добилия популярност макро-вирус Melissa - други зли гении вече му направиха аналог, работещ със Excel 97 файлове. Той използва същия механизъм за разпространение като Melissa (оказа се, че комбинацията НЯКАКЪВ-МАЙКРОСОФТ-ПРОДУКТ + Microsoft Outlook е много вредна :))... В оригиналния си вариант - съобщението, което се генерира от бацилчето гласи нещо в стил:

The subject: "Fwd: Workbook from all.net and Fred Cohen"

Message body: "Urgent info inside. Disregard macro warning."

За ваше успокоение - изобщо не разчитайте, че ще попаднете на точно същото съобщение.

И тук важи простото правило, което ми се изтъркаха пръстите да пиша - преди да пускате някакъв attach - направете си труда да видите от къде идва и да прецените - струва ли си риска...

***

## Macro.Word97.Melissa

Какво да ви кажа - този вирус доби достатъчно популярност, затова няма да се спирам на досадните подробности, които можете да прочетете дори и на страниците на в-к "труП". Как да разберете, че PC-то ви е заразено? Първо трябва да сте на ясно, че опасност има само ако ползвате Word 97 или Word 2000. Да? Ползвате??? Замислете се, дали сте получавали email с щогоде такова съдържание:

Subject: "Important Message From [UserName]" (UserName варира) Message

Body: "Here is that document you asked for ... don't show anyoneelse ;-)"

Отново да? Много кофти... Сега пуснете regedit и вижте, дали имате следната благинка:

HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\ "Melissa?" = "... by Kwyjibo"

Ако да - Честито! Значи все пак имате късмет! Ура! За жалост повечето нови анти-вирусни програми, вече са в състояние да премахнат този дар божий...

Evil Yeti

# CIVILIZATION II Test of Time



производител: Microprose разпространител: Microprose жанр: походова стратегия излиза: средата 1999г. homepage: www.microprose.com

Много може да се каже за това, какво представлява Civilization. Как революционизира света на игрите и прочие и прочие. Също така бихме могли да споменем, колко нейни клонинга излязоха преди известно време. След това всичко спря. Изведнъж. И настана суша за почитателите на този тип игра (а-ла Civilization). Но, след дългата пауза, всичко се обърна на 180 градуса...

Ако мога да използвам този термин в момента сме в нещо като "Сезонът на Цивилизациите". Това е нещо като дъждовния сезон - откъдето и да се обърнеш, някое копие на Civilization се опитва да грабне вниманието и парите ти. Та след Alpha Centauri на Sid Meier, Civilization: Call to Power на Activision, явно идва ред и на Microprose да си изкажат мнението. Civilization II: Test of Time е нещо като ъпгрейд на Civilization II с много екстри към оригиналната версия.

Какво по-точно можем да очакваме от Civilization II: Test of Time?

Като за начало, графичният облик на играта е коренно изменен. Нещо, което така или иначе трябваше да стане, защото Civilization определено не я биваше много-много в това отношение, а втората й част не беше голям скок напред в тази насока. Естествено, графиките ще бъдат в 16 битов наместо стария 8 битов цвят. Цялата карта няма да е застинала - навсякъде нещо ще шава. Като започнем с рибите, които ще махат опашки над водата и свършим с бизоните, които ще мучат и ще мятат опашки наляво-надясно. Естествено, военните части също няма да са толкова дървени ами ще се разхождат, бият и умират съвсем "естествено" по картата. Градовете ви също ще са кипнали от живот. Голямо шоу се очертава да бъдат Чудесата на Света, които ще бъдат анимирани и ще издават най-различни звуци и пищения. Културна работа, само да не е срам за майстора. Колегите по западните списания и сайтове вече си имат бета версия на играта, а ние можем да черпим информация единствено от тях (както се казва - "Имаш крава, пиеш мляко"). Та

снимките, които те са публикували и които и вие виждате, ако нещо черезвичайно не е станало в печатницата, изглеждат ужасно. Въпреки всичко ние от Gamers' Workshop не се отчайваме лесно и си мислим, че това е само една провокация на злобните западни колеги. Както и да е - поне си личи, че теренът е доста разнообразен. За един тип терен има няколко различни картинки, което прави всичко да изглежда доста по-добре.

Сигурно някои от вас вече си мислят - "Ами всичко това е много хубаво, само че защо точно Civilization: Test of Time". На тях Microprose обяснява, че е включила супер гениални нововъведения в играта, повечето от които за момента са в зоната на здрача. Ето някои любопитни неща, които ще фигурират в Civilization II: Test of Time.

В Civilization II: Test of Time, както и в останалите продукти в този дух, излезли наскоро, ще са предвидени различни "слоеве". Тоест, действието ще се води на няколко карти едновременно. Тази новост е задължителна, ако иска Civilization II: Test of Time да превземе някои от привържениците на Call to Power. Изглежда интересно, единственият въпрос е, защо Microprose толкова много се забавиха, при положение, че тази идея съществува в една доста по-стара игра-копие на Civilization - Masters of Magic. Разбира се, от самото начало няма да можете да имате достъп до всички слоеве. Някои раси ще могат да използват някои от тях като част от своите специални предимства. Другите ще се наложи да открият необходимите технологии и да построят сградите, които да им позволят да пътуват из различните слоеве. В ултимативната Цивилизация вие ще можете паралелно да се развивате на Земята и да колонизирате със страшна сила Alpha Centauri (опа, грешка на езика, надали новата планета ще се нарича по този начин).

Друго основно допълнение и (само според някои) - върхът на борчето - се очертава да бъдат трите вида игри, които ще вървят към новата версия на Civilization II. Наред със стандартната

такава, ще имате възможност да се измъчите с фентъзи, научно-фантастична и ултимативната цивилизация (не тази, дето поставя ултиматуми). Въпреки, че колегите по света с пяна на уста обясняват, колко са гениални и невероятни тези допълнителни варианти, аз си оставам доста скептично настроен по въпроса. Защо ли? Ами във фентъзи света няма да имате Granary, а Storehouse. Забравете за стария Courthouse, който елиминира корупцията, тук вече се издига King's Court, а да забравих вече ще строите Sage's Library, а не Library... Чудесата на света ще бъдат също толкова уникални и неповторими (простете тафталогията) : Sacred Menhir ще позволява всяко обработвано квадратче около вашия град да генерира +1 търговия (Colossus), Merlin's Oracle ще удвоява ефективността на храмовете ви (Oracle), Excalibur ще принуждава другите цивилизация да искат мир от вас и ще удвоява вашата мощ срещу варварите (Great Wall). По дяволите, това си е едно към едно Civilization II, само дето е във фентъзи света и с други имена. С достатъчно болно въображение и една рота художници човек би могъл доста бързо да нарои около дузина "Цивилизации". Естествено, ще има разлика в технологичното развитие, но се боя, че и там няма да има кой-знае какви промени . Расите са различни, като този път са взети не от реалния свят от някаква странна смесица от автори, сред които водещо е името на Толкин. Ще срещнете Елфи, Стиджианци (каквито и да са тези), Buteos (раса от хора-птици) и други причудливи създания. Къде ще намерят приложението горсепоменатите слоеве? При фентъзи света ще имате четири "слоя" : нормален, подводен, подземен и въздушен. С други думи - четири царства, от които могат да ви атакуват, които трбява да пазите и да държите под контрол. Расите на хората-птички, чудо на природата, още в началото започват в облаците.

Космическата Цивилизация ви пренася извън нашата планетата. След някаква опустошителна война, вие представлявате някаква оцеляла сган, която се опитва да се завърне на родната си планета. За да можете да си имате абсолютно същото технологично дърво, представете си просто, че сте забравили почти всичко отпреди и се налага всичко да бъде научено наново. И когато откриете някоя технология с обещаващо име, като Craftsmanship или Market Economy, това не е нищо друго освен едновремешните Engineering и Trade. Тъжно, но истина, както му е думата. Някои от изобретенията направо показват, какви гърчове са преживели дизайнерите, какви родилни мъки е имало, докато са се чудили, какво точно да измислят. Типичен пример, който успяхме да научим - Flood Prediction. То ви позволява да можете да строите мостове. Доста изсмукано от пръстите и твърде нереалистично - да сте стигнали до звездите и да не можете да си построите един най-обикновен мост! Тук слоевете ще бъдат малко по-различни. Те представляват други две планети. Още едно странно решение, но това си е мое мнение за нещата.

Ултимативната Цивилизация е нещо като Civilization II + Alpha Centauri. Почвате от нищото и накрая се занимавате със заселване на планетата на вашите мечти. Разликата е, че планетата, която колонизирате, не се нарича Alpha Centauri, и освен това една от цивилизациите започва играта на това отдалечено парче земя. Така че пред вас ще стоят две предизвикателства - земните червейчета, които трябва да смачкате и/или изпреварите, в състезанието към звездите и неприятните изненада на добре развита местна форма на живот. Недостатък на този режим на Civilizaiton II е, че игрите са нещо повече от дълги. Те със сигурност ще ви отегчат след десетия час.

Това е накратко всичко, до което успяхме да се доберем за новата Civilization II. Чувствата са доста смесени за момента. Играта би могла да бъде нещо изключително, а със същия успех и нещо незначително. Аз лично си мисля, че това ще си бъде един add-on, с нещо като няколко skin-а (нали се сещате, като тези за Winamp или NeoPlanet). Остава ни да изчакаме няколко месеца и да проверим, дали опасенията ми ще се потвърдят или ще бъдем приятно изненадани.

Groove

3D action

# KINGPIN

производител: Xatrix

разпространител: Interplay

homepage: www.xatrix.com

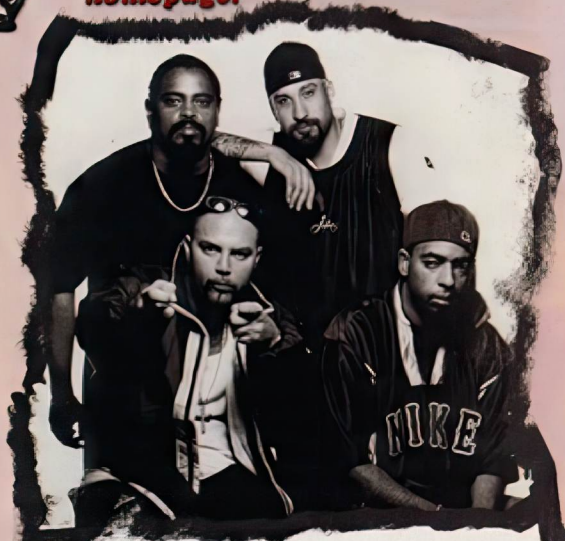
"Някъде в несъществуващото минало лежи светът на Kingpin - свят на обгорени сгради и упадащо общество, където местните банди са господари на улицата. Започнете изкачването си по стълбицата на подземния свят. Създайте си собствена банда. Ако усетите, че някой от хората ви е слаб, пречукайте го и направете място за свежа кръв."

Това е официалната история на това заглавие, пусната на сайта на Interplay. В общи линии тази игра няма предистория, няма фабула. Действието се развива в една алтернативна Америка от 30-те години, когато гангстерите са били хората с власт. Започвате като местен боклук - нищо и никакъв нещастник, който току що е бил навестен от няколко здравковци. Не че това се случва за първи път, но това което ви крепи са амбициозните ви цели. А те са нито повече нито по-малко свързани с мястото на Kingpin - големият бос. За постигането на тези аспирации ще трябва да бъдете безмилостни в преследването им - сформирате собствена банда и елиминирате всяка съпротива, блокираща постигането на мечтата ви. Всичко е толкова просто.

В основата на Kingpin лежи вездесъщия engine на Quake II, но и тук, както и при Half-Life и SiN, разработчиците са направили страшно много промени и допълнения. Добавен е целият набор задължителни визуални екстри - сенки, прозрачност, динамично осветление и прочие мъгливи термини, целящи да впечатлят простия геймър. Както сами ще видите от снимките играта изглежда меко казано добре. Това обаче което най-много се набива на очи са фигурите на игралните персонажи. Ако се вгледате внимателно в снимките ще забележите, че 1) те изглеждат великолепно, и 2) всеки един от тях може да ви потроши кокалите с една ръка вързана зад гърба и превръзка на очите, защото сте охлюви! (моля ви не ми казвайте, че сте оперирани от чувство за хумор) Без да преувеличава, но до този момент това са най-добре и реалистично изглеждащите игрални образи. Без конкуренция. Дори десантчиците от Half-Life бледнеят пред тези бандюги. Използваните от дизайнерите текстури са великолепни, като особено искам да изтъкна тези изобразяващи рани. Светнете някои по главата с оловната тръба и ще видите, че резултатът изглежда толкова болезнен, че ви иде да се вмъкнете през монитора и да се извините лично на пострадалия.

Естествено за такова качество на графиката ще ви е необходим добър 3D ускорител, но всеки който играе такива игри, вече трябва да си е набавил такъв (а ако още не е нека прочете хардуерната ни секция в този брой). А ако пък все още не сте разбрали за каква игра става на въпрос, хубаво е да ви светнем - недотам класически First Person Shooter.

Това ново заглавие на Xatrix Entertainment ще се опита да внесе още новости във вече изтощения и злоупотребен отвсякъде жанр. Макар и тенденцията за въвеждане на новости в съвременните FPS-та да е доста модерна, все още не са много тези, които са успели да оставят паметна следа. А Kingpin има потенциал. Този нов екшън от създателите на Redneck Rampage и Quake 2: Ground Zero не е обикновена "стрелялка"(и това ще го видите сами, след като поиграете 100 мегабайтовото демо, което сме ви поднесли на диска към списанието). Играта е съчетание от 75% FPS и 25% RPG. Едва ли някои е очаквал подобно нещо от гангстерска игра, но резултатите са налице. Благодарение на ролевите заемки, Kingpin ще предложи нов gameplay, основан на позната вече основа. Като начало ще спомена възможността да комуникирате с NPC-тата. С абсолютно всеки персонаж който срещнете по време на игра ще можете да завържете разговор. Някои ще ви дадат полезна инфор




За тези от вас, които не са и чували за тази група, Cypress Hill е легенда в хип-хоп-а. През 1991 година издават дебютния си албум "Cypress Hill", включващ предизвикалата много противоречиви мнения рап-класика "How Could I just Kill A Man". Тази песен ги изстрелва към върха на класациите. Последвалият втори албум, "Black Sunday", ги утвърждава като звезди с хитовите им сингли "Insane In The Brain" и "Ain't Going Out Like That". Обявената за "Най-добра Рап Група" от списание "Ролинг Стоунс" издава третия си албум, "Temple of Boom"през 1995, от който отново има хитова песен - парчето "Throw Your Set In The Air". Три години и милиони албуми по-късно, Cypress Hill издават техният последен за сега четвърти албум, "Cypress Hill IV". Излязъл през 1998 година, той е вече златен. Момчетата от групата са се съгласили да осигурят музикалното озвучаване на най-новата игра на Xatrix - Kingpin: Life of Crime. За целта шест песни от новия албум ще бъдат включени към саундтрака на играта.

мация, други ще избягат още щом ви видят, а трети ще ви заплашват и евентуално ще изпълняват заплахите си. Всичко това е контролирано от невероятен изкуствен интелект. Така например ако влезете в някой бар с оръжие в ръка, каквото и да е то, моментално ще усетите недоволството на околните. Лошото в цялата работа е, че в някои случаи това недоволство ще е под формата на оловни телца забиващи се в организма ви, а вие няма да имате време и да се покаете. От друга страна ако влезете като нормален човек (да бе, как ли пък не) с прибрана "апаратура", ще можете да проведете някои и друг разговор, да се сдобиете с малко информация, и дори да присъедините някои местен ахмак към бандата си. Когато разговаряте с някого има голямо значение поведението ви - дизайнерите са предвидили възможност да поведете диалога с положителен тон, но ако нещата не стават както вие искате винаги можете да обърнете страницата. В някои случаи със заплахи и обиди може да се докопате до полезна информация, но най-често ще си навлечете неприятности.

Другия нов момент в играта е възможността да си набирате помощници - членове на бандата. Срещу някакви мизерни долари ще можете да си наемете няколко горили, който да ви помагат в "разчистването" на пътя към върха. По-интересното в случая е как е решен проблема с поведението на помощниците ви. Като начало ще можете да указвате как да се държат в определени ситуации - дали да са неутрални, дефанзивни или агресивни. Това комбинирано с невероятния изкуствен интелект прави от горилите ви нещо повече от пушечно месо. В демото присъствах на следната сцена - при преминаване по дъска между два покрива единият от помощниците ми падна. Вече го бях отписал, когато за мое най-голямо учудване след няколко минути той се появи и съвсем културно премина по дъската. Още един пример за интелигентността на вашите авери е фактът, че при стълкновение с няколко противници те винаги нападат първо този от тях, който е най-силен или опасен. Тези способности, комбинирани с възможността да ги екипирате с все по-добри оръжия и брони правят от тях доста полезна придобивка.

Когато споменах за възможността за разговори с NPC-тата, пропуснах да спомена една много интересна алтернатива на цивилизования разговор. А именно способността да изтръгвате информация чрез мъчение. Ако смятате, че някои нещастник крие нещо от вас, спокойно можете да го подложите на изтезания докато си изпее и майчиното мляко. Това е възможно благодарение на системата на изграждане на моделите на персонажите. Всяко едно човешко тяло е образувано от 15 различни обекта, всеки от които може да понася определено количество болка. Има такива, които след няколко удара ще предизвикат смърт, но има и такива, които могат да понесат достатъчно бой. Такива са например ръцете и краката. Така че ще можете да простреляте някои в коляното или да му счупите ръка с цел да пропее, без да се страхувате че ще умре веднага. Винаги има вероятност жертвата да се окаже костелив орех и тогава добре премерен изстрел в челото ще бъде вашият отговор на неговата упоритост.

Една от съществените новости в играта е свързана с употребата на наличния арсенал. В началото ще започнете само с една оловна тръба, като ще трябва доста глави да изпочупите докато се сдобиете с някое огнестрелно оръжие. А то задължително ще е пистолет. Щом започнете да го използвате ще забележите, че това определено не е най-точното нещо на света. А сега най-важното - с използването на оръжието ще ставате все по-точен с него. Според Drew Markham, водещият програмист от Xatrix, някъде към средата на играта пистолета може да стане точно толкова смъртоносен, колкото е да речем снайперът. В играта има една малка екстра, наречена Pawn-O-Matic. Това е магазинче, в което можете да си купувате разни ъпгрейдчета за оръжията си. Така например за гореспоменатото пистолетче можете да избирате от два вида амуниции, модификатор за скоростта на стрелба, модификатор за скоростта на презареждане и модификатор за увеличаване на пораженията. Подобни надстройки има за всички оръжия в играта. В общи линии арсеналът в Kingpin се разделя на три класа: конвенционални оръжия (стандартните пушкала), химически и плазмени. Също така има и различни брони, които осигуряват защита от съответния вид оръжие. Така например ако носите огнеупорна жилетка, мазният пич с огнехвърлачката срещу вас няма да има никакви шансове. Без да изпадам в подробности ще изброя оръжията, които се споменават до момента като участващи в

играта. Искам да направя обаче уговорката, че това все още са предварителни данни и много от нещата могат да бъдат променени и дори да отпаднат съвсем до излизането на бял свят на играта.

За начално оръжие, както вече споменах, ще ви служи оловната тръба. С малко усилия ще може да се снабдите с по-смъртоносната щанга. След това по ред следват пистолет; рязана помпа; автомат "Томпсън"; снайпер; многоцелеви гранатомет, който ще може да стреля с три вида гранати; задължителният Rocket Launcher с два режима на стрелба; огнехвъргачка, която според мен изглежда просто фантастично и е най-доброто приложение на подобен род оръжие в игра до този момент (пикливият горелка от Wages of Sin ряпа да яде, да не говорим за измисления огнемет от Turok 2); ECD - нямам и представа какво може да бъде; и на последно място е Concussion Rifle - вероятно нещо като плазмена карабина. Сега ще ви издам и една малка тайна. В демо-версията на Kingpin, която ще намерите на диска към списанието ще можете да ползвате само четири оръжия - оловна тръба, щанга, пистолет и помпа. Но дизайнерите са подготвили и една изненада. Някъде из нивото има скрито тайно оръжие, което ще ви свърши доста добра работа, стига да си го намерите.

Използвания от Xatrix 15-членен модел ще ви предостави съвсем нови възможности за излизане от безизходни ситуации. Ако например човекът с автомата отсреща ви създава проблеми, просто му откъснете ръката с няколко изстрела. Ако ли пък ви преследват няколко куршума в краката ще разубедят и най-упоритите. Между другото ако уцелите някого в крака, то той до края на съществуването си ще куца.

Точно във връзка с физическия модел, реализма и мощния изкуствен интелект още от сега започнаха да се правят спекулации за това дали Kingpin ще успее да се доближи до Half-Life. Какво казва по този въпрос Drew Markham: "Half-Life е прекрасна игра. Но при нея има толкова много програмирани ситуации, че в общи линии винаги на една и също място се случват едни и същи събития - когато минавате покрай точно определен прозорец, знаете че от другата страна ще видите как някакъв звяр грабва някакъв учен и го запраща през вентилационната шахта. В Kingpin нещата стоят по по-различен начин. Да кажем вървите си вие и изведнъж зад вас някой изкрещява "Fuck you, punk" и докато се обърнете престрелката е започнала. И си казвате "Леле, това не го бях предвидил". По интересното в случая е, че и ние сме го предвидили." Ама как така? Ами така пичове, защото момчетата от Xatrix (между другото чете се "зейтрикс") се опитват да оставят изненадите в ръцете на игралните персонажи. Drew продължава: "Целта ми беше да създадем емпиричен поведенчески модел. Ха-ха, знам че звуча като надут многознайко, но казано на прост език това означава, че не искахме всички игрални параметри да са предварително програмирани. Целта ни беше игралните персонажи да реагират по спонтанен начин във връзка с определени игрални елементи, който така да се каже са "прикачени" към тях. Опитваме се да зададем колкото се може повече променливи, които да генерират разнообразни поведенчески реакции. И смея да твърдя, че вече сме доста напреднали в материала!"

Kingpin определено има шансовете да бъде най-кървавата и жестока игра в досегашната игрална история. При това поднесена по изключително професионален и високо художествен начин. Откъснати крайници, пръснати черепи, кървави петна по стените, локви кръв по земята - просто атмосферата на 30-те години е пресъздадена твърде реалистично. Не че това на мен ми пречи, точно обратното. А като прибавим към това и неспирния поток от псувни и нецензурни думи, мога да ви кажа още от сега със сигурност, че тази игра дори и да се провали (което е практически невъзможно) пак ще породи бурна реакция. А за германците и французите изпитвам истинско съжаление, тъй като Kingpin до там със сигурност няма да стигне.

Whisper

# Might&Magic VII

производител: NewWorldComputing разпространител: 3DO жанр: role playing game излиза: лято'99 homepage: www.3do.com

В началото бяха ролевите игри. В продължение на много години поредицата Might & Magic предлагаше нови вселени и шеметни приключения на любителите на RPG по света. След това дойдоха стратегиите. Само за няколко кратки години HOMM се превърна в синоним на успешна и увлекателна стратегическа игра.

New World Computing (NWC) от доста време насам радва игралното общество с великолепните си заглавия. Думите Heroes, Might и Magic винаги предизвикват асоциации за епични битки, благородни куестове, мрачни подземия и всевъзможни представители на приказната фауна (а и флора). Макар и в началото да бяха независими една от друга, днес съдбите на двете игри са преплетени - Heroes II бе прелюдия към Might&Magic VI, която проправи пътя на Heroes III, който от своя страна отвори вратите на най-новата игра от поредицата - ролевата Might & Magic 7. "Толкова рано?" ще запита някой. Само година мина след дебюта на шестата част, а вече на пазара идва седмата. Това което не знаете, е че още преди да бъде завършена MM6 е започнала подготовката за MM7. И слава богу!

В края на Heroes of Might and Magic III кралица Katherine слага край на некромансерските мераци за власт в Erathia и успява да върне покоя във вече мъртвото, но възкръснало тяло на баща си. Настъпилият мир обаче е доста подозрителен. Войната е довела до преначертаване на границите в региона и това най-вече засяга малкото кралство Harmondale, намиращо се между огромните царства Erathia на хората и Avlee на елфите. И двете страни предявяват претенции към късчето земя по общата им граница, като всеки вади в своя подкрепа доказателства, а все по-често и оръжия. Бушуващите пререкания между двете раси доста свиват сърцето на лорд Markham, владетел на Harmondale. Той решава с хитър ход да се измъкне измежду чука и наковалнята и обявява кралството като награда за този, който му донесе няколко предмета: червена отвара, лък, шапка, раковина, инструмент и парче от пода на изоставения Храм на Луната. Малко странно звучи всичко, но все пак вие решавате да си опитате късмета. Играта започва в малко градче на Emerald Island (Смарагдовия Остров), претъпкано от авантюристи, наточили се за апетитната (но само на пръв поглед) хапка. След като се срещнете лично с лорд Markham и той ви обясни правилата и задачите, приключението започва. Още в самото начало към вас ще се присъедини Margaret, която ще ви бъде водач из новия свят, докато посвикнете с него. Тази хитра идея на дизайнерите от NWC по елегантен начин въвежда новобранците в жанра в игралната вселена, като им спестява часове лутане и безсмислено обикаляне. Margaret ще ви даде подробна информация, коя сграда за какво служи, как да се сдобиете с членство за отделните гилдии, къде да тренирате и въобще всичко, което трябва да знаете, за да живеете по-дълго. Тези от вас, които смятат че нямат нужда от помощта на някаква си местна гъска, могат моментално да й бият дузпата и да се втурнат в изпълнение на поставената задача.

Спечелването на състезанието за Harmondale обаче е само прелюдия към по-нататъшното развитие в играта. Веднъж станал господар на малкото кралство, вие ще наследите освен земята и на всички задължения и отговорности на владетел. Качвате се на първия кораб и трябвате да огледате наградата си. Пристигането в замъка Harmondale ще ви отрезви малко от обзелата ви еуфория - цялата постройка е в доста напредяла фаза на разпадане, а освен това във въздуха се носи и гадната миризма на гоблини. Скоро ще се срещнете с икономa на замъка, който ще потвърди

вашите подозрения - банда от зеленокожи се е настанила в новата ви придобивка и претендира за притежание. С отегчена въздишка вадите меча/лъка/жезъла/камата и се отправяте в търсене на наглеците. Това ме подсеща за една реплика от песен на House of Pain - "... the time has come for everyone to clean up their own back yard."

Е, след като поразчистите задния двор, ще се наложи да обърнете внимание на самия замък, т.е. ще трябва да го постегнете. За целта ще трябва да помолите джуджетата от Barrow Downs да ударят по едно рамо, а те от своя страна ще искат да им свършите някаква работа. И така, постепенно ще навлезете в последващата интрига. Ще трябва да проявявате завидна мъдрост при вземане на решения, защото всяка грешна стъпка може да отежни доста положението ви. И елфите, и хората, и местните джуджета ще опират до вас за помощ при разрешаване на проблеми както помежду си, така и между тях и некромансерите. Аха, мислехте си че с немъртвите е свършено! Да, ама не. Те прегрупират силите за нов удар, като тяхната цел сега е ... Harmondale.

Както виждате и сами, фабулата в играта ще бъде доста заплетена, така че ще ви държи под напрежение чак до финала. Това е и едно от подобренията спрямо MM6, където имаше леко "опростяване" на сценария.

Време е да започнем с новостите. Както и в предната част, така и в MM7 ще можете да управлявате четири героя, който сами избирате в началото на играта. В MM6 изборът беше меко казано ограничен, като на ваше разположение имаше Рицар, Паладин, Лечител, Магьосник, Стрелец и Друид. Някои ще кажат "Че малко ли са?!", но всеки почитател на ролевите игри знае, че в избора на герой е малко или много солта на играта и колкото повече възможности има, толкова "по-истински" персонаж можете да създадете. Та момчетата от NWC са се вслушали във виковете на масите и са внесли няколко нови класи в седмата част. Те всъщност не са нови, просто се завръщат в приключението след малко пауза от няколко години. Малко по-надолу ще разгледаме по-подробно "новите" стари познайници, но първо ще ви информираме за още една new-инка, за която може да се каже, че е едно от най-сериозните и оригинални нововъведения в ролева игра за последните години. В MM6 всеки клас можеше да изпълнява две т.нар. "мисии за повишение", които осигуряваха сдобиване с по-висок статус наред с бонуси в жизнените или магическите точки, нови умения или засилване на настоящите и др. Така Рицарят можеше да напредне в Кавалер (тъпо, а), а след това в Шампион. По сходен начин стояха нещата и с останалите класи. В MM7 е ще имате възможност за изпълнение на още една, трета, "мисия за повишение", която ще ви осигури още едно напредване в съответния клас. То няма да внася някакви съществени промени в статута на героя, освен една единствена - това ще бъде тъмната страна на персонажа ви, неговият зъл близнак. Така например Рицарят може да стане Черен Рицар, а Лечителят става Свещеник на Мрака. Все още няма информация за уменията и способностите на "черните" герои, но възможността да преминете към "The Dark Side" изглежда доста изкусителна за слабохарактерни и безволеви създания като мен, лесно поддаващи се на обещанията на рогатия за могъщество, богатство, депутатско място и други нефелни, но доста апетитни екстри.

Та да се върнем сега на новите класи. Монахът (The Monk) е воин, търсещ единство на тяло, душа и ум. Който е гледал "Манастирът Шао Лин" знае какво става, когато това единство бъде достигнато. Монахът не използва броня и оръжия, а по пътя на изтощителни тренировки и усилена медитация развива бойните умения с голи ръце (и крака) до нива, съизмерими само с Рицаря. С натрупването на опит и напредване в класа си, този персонаж постепенно ще развие магически умения от класа на Лечителя. В началото на играта Монахът започва с умения за водене на бой с голи ръце (и крака) или, както му казват отвъд Голямата Вода, "unarmed combat" и отбягване на противниковите атаки или "dodging". Второто умение замества бронята, като с течение на играта и натрупването на повечко опит Монахът може да стане практически неуязвим. С напредването в класа си, Монахът става Послушник (Initiate), което му дава достъп до някои магии от школите Body, Mind и Spirit. Преминаването в по-висок ранг, а именно Учител (Master, в кунг-фу филмите от преди десетина години им казваха Маста), води до увеличаване на магическите и бойни умения. Черната противоположност на Монаха е Нинджа.

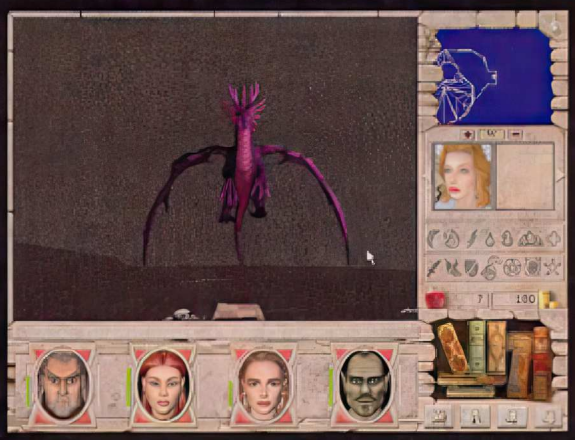
Рейнджърът (The Ranger) е втората нова класа. Той е добър боец със сносни познания в областта на магията. Макар и на пръв поглед да изглежда доста сходен с Паладина, всъщност нещата не стоят точно така. И двете класи са много добри войни и имат ограничени магически умения. Но докато Паладинът има достъп само до Лечителска магия (школите Body, Spirit и Mind), Рейнджърът освен нея може да усвои и Огнената, Въздушната, Водната и Земната магии. Освен това този клас получава повече магически точки при напредване в нивата. За да се компенсират по-добрите му магически умения, Рейнджърът търпи някои ограничения, неприсъщи на Паладина. По-специално новият клас няма да може да ползва Plate Armor, както и няма да може да стане Майстор (за новостите при уменията ще прочетете малко по-нататък) в използването на меч, боздуган и щит. Следователно може да заключим, че Паладинът е малко по-добър боец, а Горският е по-оправен с магиите. Първото "повишение" на Рейнджъра е в Ловец (Hunter), а второто е Hunter Lord, което на български трябва да звучи като Баш Ловджия. За мрачната половина на този клас не се знае нищо на този етап.

Третият и може би най-интересен нов клас е Крадецът (The Thief). Липсата на точно този клас в MM6 предизвика най-бурна реакция у феновете на поредицата. Съвсем логично бе момчетата от NWC да са си извадили поука. Освен, че е доста добър боец с жизнени точки по-ниски само от тези на Рицаря, Крадецът раз

полага с набор от допълнителни умения, които го правят малко или много необходимост за всяка група. Истинската сила на този клас е в способността да краде, да открива скрити врати и да обезврежда капани. Крадецът може да специализира във всяко едно от тези умения, докато другите класи имат или ограничен или никакъв достъп до тях. На всичко отгоре с напредване в клас, Крадецът получава и ограничени магически познания в областта на стихийните магии. Първото повишение е Мошеник или Айдук (Rogue), а второто е Шпионин (Spy). И за този клас не е известно третото повишение.

Това, което лично мен най-много ме разочарова в MM6, бе липсата на каквито и да било раси освен човешката. Дори бях готов да отпиша играта още преди да съм я започнал! За моя голяма радост пустото ми любопитство надделя, в резултат на което пропилях два месеца съзнателен живот. Но липсата на раси определено не беше в плюс за играта. Хубаво е, че и момчетата от NWC са го проумели, в резултат на което в MM7 се завръщат елфите, джуджетата и гоблините. Всяка една от расите има различни начални показатели, умения и магическа устойчивост.

Човек: Хората са универсалната средностатистическа раса. Имат равномерно разпределени показатели, което ги прави подходящи за всякакви нужди, но не могат да бъдат нито толкова умни, колкото елфите, нито толкова издръжливи, колкото джуджетата, нито толкова бързи, колкото гоблините. За сметка на това хората не търпят и ограниченията, които са присъщи на тези класи и имат добри параметри на всички показатели от Сила та чак до Късмет. Те са устойчиви на Духовна и Телесна магии.



Елф: Елфите не са особено силни и издръжливи, така че от тях не стават добри бойци или монаси. Но това се компенсира от големият им Интелект и Точност (имат най-високи параметри за тези показатели от всички раси), което ги прави идеални за Стрелци или Магьосници. Те са устойчиви на магии на Ума.

Джудже: Добри бойци, джуджетата имат най-високи параметри на Сила и Издръжливост измежду всички раси. Те са идеалният избор за Рицари, Паладини или Райнджъри. Джуджетата са най-бавната и неточна раса. Имат вродена устойчивост на Земна и Водна магии.

Гоблин: Макар и малко странно, присъствието на гоблините във вашите редици си има своето оправдание. Колкото и невероятно да звучи, но зеленокожите имат Сила колкото джуджетата! Освен това те са най-бързата раса. От друга страна са и най-глупавата и най-ненавижданата раса. Стават за бойци, но в никакъв случай за магьосници. Устойчиви са на Въздушна и Огнена магии.

Като допълнение към новите раси и класи, MM7 ще предложи и някои нови умения и магии. Първо ще спомена за новото ниво на специализиране в уменията. В MM6 имаше три нива на специализация: начално, експертно и майсторско. Сега вече ще има още едно, четвърто, ниво: башмайсторско (Grand Master). То просто ще дава допълнителни бонуси за съответните умения, но по-голямо е значението на това ново ниво за магиите.

Магическата система в MM7 е доста сходна с тази от предшественика й, като са запазени магическите школи и около 2/3 от старите магии. Безполезните (според NWC) заклинания са изхвърлени, като на тяхно място са добавени някои нови. Новото тук е, че докато в MM6 магиите бяха разделени само по школи, то в новата игра те ще бъдат разграничени и по степен на специализация в дадена сфера. В зависимост от това, дали сте експерт или майстор, ще се определя както мощта на магията ви, така и магьоническия ви репертоар. Освен това вече няма да можете да изучавате едновременно Светлата и Тъмната магии. Това изглежда логично и във връзка със споменатото по-горе ново класово повишение - The Dark Side.

Някои от новите умения ще включват Arms Master, което ще позволява на бойците да нанасят повече поражения и ще намалява времето между две атаки на героите ви. Друго ново умение ще бъде Identify Monster, което ще ви позволява да се сдобиете с информация за гадините с които се биете - жизнени точки, специфични характеристики, устойчивост на магии и др.

Много промени ще намерите и в представителите на местната фауна. Огромна част от познатите ви от Heroes III гадини ще намерят място и в MM7 - все пак говорим за един и същ свят. Ще срещнете и доста познайници от MM6, но и новобранците ще бъдат немалко. По-интересното в случая е, че поведението на всички гадини е доста променено. Като начало ще спомена, че те вече могат да се бият помежду си. Само от вас зависи, дали ще изчакате да се самоизбият и тогава да се намесите или пък ще решите да вземете нечия страна. Последното може да доведе до неочаквано развитие на сценария. Освен това разните създания вече могат да правят магии върху себе си, като Bless, Haste и др., могат да призовават други създания да се бият за тях и дори да се лекуват.

Като цяло системата за водене на битки се е запазила, но с едно съществено допълнение - в походов режим на сражение вие ще можете да се придвижвате, точно както гадините срещу вас могат. Това беше съществен пропуск в MM6, но NWC отново показват, колко много ценят почитателите си. Във връзка с воденето на битки искам да спомена и възможността за промяна на клавишите за магии, атака и др. Вече ще сте в състояние да си настроите клавиатурата както ви е удобно. Е, няма конзола, но пак е по-добре от нищо!

Във ваша помощ ще бъдат и многото нови предмети, оръжия и артефакти, които ще намирате в играта. Тук особено искам да наблегна на артефактите - техният брой вече е значителен, за разлика от предишната час, като някои от тях ще бъдат използваеми само от определена раса или клас.

Една от най-осезаемите промени в играта е въвеждането на хардуерно ускорение. Портретите на всички персонажи и NPC-та (вече няма да пояснявам какво е това, защото не искам да обиждам интелекта ви) са 3D-рендвани и изглеждат доста по-добре от тези в MM6. Гадините по екрана няма да изглеждат кой знае колко по-добре - все още ще се забелязват пикселите по тях, но за сметка на това framerate-а на играта е доста по-висок от преди. Освен това 3D ускорението ще допринесе много за визуалната реализация на магиите, който ще изглеждат направо фантастично в сравнение с тези от MM6.

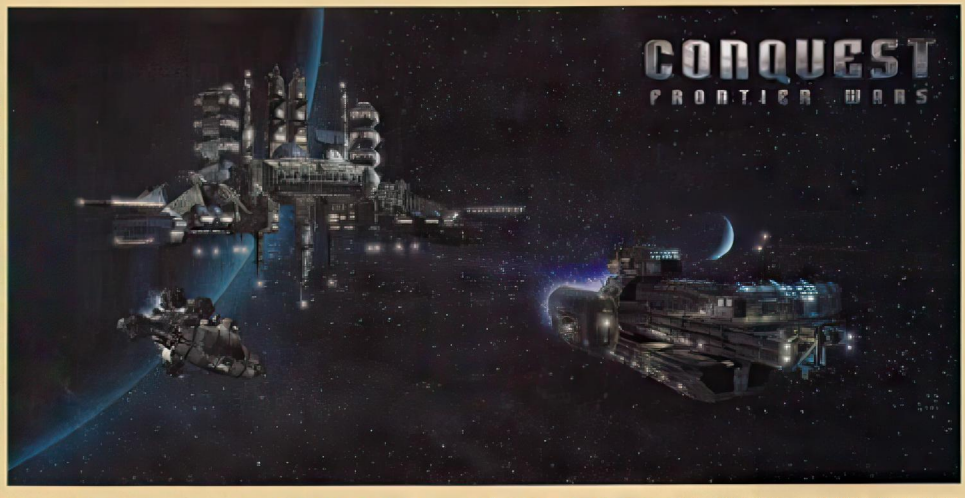
Както съм тръгнал, май пак ще трябва да посветим целият брой на една игра. Затова спирам. Но само след два-три месеца ви обещавам подробен преглед на с най-подробната информация от тази страна на екватора!

*Whisper*

# CONQUEST FRONTIER WARS

производител: Digital Anvil разпространител: Microsoft жанр: real-time strategy излиза: лято'99 homepage: www.digitalanvil.com

Напоследък опасността въпросът, предизвикващ бурни и екзалтирани спорове в редакцийката ни, а именно: "Накъде вървят стратегиите в реално време, какво е тяхното бъдеще и има ли изобщо такова?" да намери своя задоволителен отговор обезпокоително нарастна. Много скоро един прекрасен повод за "грозни" словесни (и не само) битки, една великолепна възможност за всеки от нас да се прави на пророк, демонстрирайки "изключителни" "дедуктивни" способности и "блестящ" интелект пред останалите, опивайки се от собственото си красноречие да прекрати своето съществуване. Накратко - един удобен претекст да се хванем за гушите ще остане в историята, а в настоящето и бъдещето ще заблестят звездите от дълбокия космос съставляващ света на новото поколение RTS-и. И така, за нас е огромно (не)удоволствие да ви представим "вятъра на промяната" нахлуващ в този най-популярен жанр с няколкото нови и многообещаващи заглавия, на две от които - Homeworld и Conquest: Frontier Wars ще се спрем в следващите редове.




Още е рано да се каже кой ще се увенчае с венеца на победителя за най-добра RTS, но категорично може да се твърди, че Conquest ще бъде сред претендентите. Това е една от игрите, с които софтуерната къща Digital Anvil ще се представи на света. Компанията, в която се срещат такива имена като братята Крис и Ерин Робъртс (първия след като създаде хитовата поредица Wing Commander напусна Origin и основа DA, а вторият бе дизайнер и продуцент на Privateer 2: The Darkening), Тони Зуровиц (дизайнер, режисьор и продуцент на Crusader), Робърт Родригез (режисьор на Десперадо)... сключи договор с Microsoft за дистрибуция и осигурила си по този начин стабилен финансов гръб работи по три проекта едновременно. За нас остава само да се надяваме, че това няма да повлияе негативно върху разработката на Conquest. Макар и не дотам атрактивна в графично отношение, особено сравнена с абсолютния лидер в този показател Homeworld, играта обещава да ни дари с куп нови изживявания и неподозирани усещания. Надяваме се тя за пореден път да докаже, че наличието на перфекционистична графика не е задължително условие за вълнуващ Gameplay.

И така на въпроса - Conquest: Frontier Wars е Стратегия в Реално Време с участието на 4 раси, в която се добиват ресурси, развиват технологии,... действието се развива изцяло в космическото пространство и няма нищо общо с игри като Pax Imperia или Civilization, в които липсва какъвто и да е екшън. В нея няма наземни войскови части и битки и това я прави доста необичайна, особено за играчи свикнали да свързват RTS-ите изцяло с игри от типа на StarCraft. Ако до тук всичко ви звучи прекалено не атрактивно, не бързайте, просто свийте търпението си в юмрук и дочетете статията.

Идеята за играта се е зародила от величествените морски битки през Втората Световна Война когато огромни кораби и стотици по-малки спомагателни съдове и катери са се срещали в открито море във величествен (и грозен) сблъсък за надмощие. Авторите ще се постараят да ни въвлекат в тези усещания, но на фона на безкрайния Космос, в който почти безмълвно флотилии от огромни звездни Разрушители и прикрепените към тях по-малки кораби и изстребители ще се борят за контрола над познатия свят.

Един от големите козове на Conquest ще бъде силната фабула.

Авторите обещават Кампаниите да ни заковат пред компютрите с усещането, че четем виртуална книга. Те (Кампаниите) ще се състоят от линейни сценарии проследяващи историята на две враждуващи раси - Човеците и Мантис. За да се запознаете с другите две раси ще трябва да се пуснете в Мултиплеър с приятелчета. Всеки отделен сценарий ще бъде увлекателен разказ и ще разгръща фабулата пред играча все по-пълнокръвно, като дори ще може да се видоизменя в някакви граници. В него винаги ще има една или две главни цели, които динамично ще се обогатяват с по-малки такива (например използване на изследователски кораби за откриване на извънземни ар-

тефакти, освобождаване на пленени генерали или убиване на противникови главнокомандващи, кражби на технология, шпионаж и много други.), в зависимост от това какво е постигнал играещият. В подкрепа на стремежа ви за победа и успех по пътя към изпълнение на мисиите ще разполагате с възможността да построите около 12 вида различни единици и 8 типа сгради и съоръжения за всяка една от расите, с която изберете да играете. Unit-ите на всяка раса ще са различни и уникални спрямо останалите. Тераните (хората) са с добре балансирано въоръжение и разполагат с всичко от огромни Дреднаути до малки и бързи Корвети. Мантис разчитат на по-добрата огнева мощ на изстребителите си. Vyrium управляват бавни, но мощни флагмански кораби, помитайки опонентите си с брутална сила. И най-накрая Соларианците. Те, като че ли са най-добре развитата раса - с яки защитни установки, високотехнологични оръжия и бързи кораби - нещо което създава опасност за сериозно нарушение в баланса на силите, но това предстои да се види тепърва.

2151 година. Човечеството открива възможността да пътува между звездите. Това най-после му позволява да задоволява нарастналите си многократно нужди от жизнено пространство и енергийни ресурси. То бавно започнало да колонизира и да се приспособява към богатите на минерали системи Тау Сети и Сириус. И така докато ровичкат и изследвалт тези девствени пространства хората се натъкват на странен Артефакт. Последвалите експерименти с него довеждат до технологичен бум, но (на този етап не става ясно как и поради какви причини) и до сблъсък с извънземен разум - странната насекомоподобна раса Мантис. Настъпват тежки дни за човешкият род. Срещата с инсектоидите прелива в гигантско стъкновение, а последвалата война се превръща в битка за оцеляване на Хомо Сапиенс като вид.
Кой ще преживее тази титанична епопея сред звездите? Само Великото и Необятно Време знае това...

Повечето видове кораби ще бъдат флагмански тип и вие ще управлявате именно тях. Всички изстребители и бомбандировачи, които огромните кораби-майки носят в себе си ще бъдат представени като отделни групи - тях вие няма да можете пряко да ръководите. За да онагледите за себе си последното изречение си припомнете Carrier-а от StarCraft - вие му посочвате какво трябва да бъде унищожено, но нямате никаква власт над Interceptor-ите, които излитат от кораба-майка, за да нападнат целта. Някои единици ще атакуват директно и ще влизат в близък бой, други ще са далекобойни и ще засипват врага с ракети, торпеда и бомби, трети ще са ориентирани главно в защитен план и ще могат да поставят мини, а четвърти - гигантските звездни "самолетоносачи" приютили в огромните си търбуси цели ескадрили ще сеят смърт в своя път сред звездите.

От казаното дотук въпросът за управлението на тези разрушителни чудовища сигурно вече човърка в съзнанието на много от вас. На пръв поглед действието би следвало да се развива в триизмерното космическо пространство, но на практика нещата стоят малко по-различно. За разлика от Homeworld например, тук играчът ще направлява войските си само в две измерения, тоест в равнинна плоскост. Реално съществува и трета ос, ще я нарека условно Z, по която обаче корабите ви автоматично ще се нагласят. Решението е наложено от стремежа да се олекоти интерфейсът и да се избегне излишното усложняване на управлението с допълнителен клавиш за преминаване между различните Z нива в играта. В играта е въведена и опцията Zoom, чиято цел отново е свързана с улесняване на управлението. При мащабността на космическите сражения и честите струпвания на десетки кораби в ограничено пространство селектирането на отделен Unit или група нерядко е затруднено. Чрез Zoom-а играчът само с едно натискане на клавиш получава близък план на желаната единица или група и бързо и лесно я селектира и премества в желаната посока. По този начин той може да управлява своята флотилия на микро (отдалеч) и на макро (отблизо) ниво, като постоянно сменя режима когато това е нужно. Това без съмнение ще окаже сериозно влияние върху Gameplay-я като цяло, а не бива да се пропуска и фактът, че чрез Zoom-а ще можем отблизо да се насладим на великолепните гледки от сражаващите се и обстрелващи се един-друг гигантски флагмани. По време на тези битки всеки кораб ще показва състоянието и повредите си, текстурите по повърхността му ще се изменят в местата на повредата и ако не реагирате навреме той ще започне да се разпада когато щетите станат огромни, превръщайки се в безброй парченца и отломки. Или както прочетох в един руски сайт: ***"В моменты взрывов, частицы взрыва отображаются текстурами фрагментов корабля, чтобы донести до вас начало разрушение с подлинным реализмом и подробностями"***. Надявам се руският ви да е добър. Ууу-пс, разкрихме се май. Та ето значи от къде идват статиите, които ние преписваме дословно, а после подписваме с имената си (справка - Fans page/ MG бр 7). Само се чудя: Защо след като всичко е толкова лесно колегите от Master Games не правят същото. Лош руски ??? Можем да им препоръчаме няколко френски сайта в такъв случай ;)))))))))!

Въпреки целия алабализъм по сайтовете относно "забележителната графика" на Conques, това до което ние се докопахме и видяхме, в най-добрия случай би могло да се нарече посредствено. Постничко, опростено, с ниска детайлност...да не изброяваме. Но нека не избързваме, все пак до излизането на играта има още време.

По същество движещата идея в Conquest ще бъде войната за/на ресурси. Именно те наливат вода в мелницата на огромната ви военна машина. Но макар, че в играта ще има 6 различни ресурса, те нямат пряко да участват в развитието ви. Какво имам предвид - вие ще плащате за всеки кораб, част или сграда, които строите и за всяко ново откритие, което правите, но ще влагате не ресурси а кредити. Кредите получавате като продавате ресурсите. По този на

чин единствената пречка да построите нещо ще бъде недостиг на кредити, а не липсата примерно на някакъв ресурс, от който нямате достатъчно количество докато от друг сте буквално заринати. Защо в такъв случай ресурсите са шест? Работата е там, че всяка от четирите раси има преимущество при добива и преработката в кредити на различен ресурс. Казано с други думи от някой ресурс тя ще печели повече кредити за единица количество суровина. Затова ако не можете да отрежете изцяло достъпа на врага си до ресурсите, разумно би било да съсредоточите усилията си в завземане на планетата, от която той печели най много - при Соларианците например това ще бъде Кристална планета. По този начин авторите се надяват да увеличат възможните тактически варианти водещи към успеха или краха на една цивилизация. За добива на суровини ще се грижат специални танкери и освен от планетите те ще могат да извличат ресурсите и от Астероидните пръстени.

Науката ви ще прогресира посредством строенето на специални платформи в откритията Космос, в които ще се правят откритията. Всяка раса ще си има отделно дърво от възможни технологии. Те ще й носят нови единици, увеличаване на скоростта, допълнителни точки "живот" и още куп специални възможности. Това индивидуализиране на расите, на техните възможности, техническо равнище, възможности на развитие би следвало само да ни радва. С това поводите за веселие и нетърпеливо очакване на играта далеч не се изчерпват. Сега ви предстои да се запознаете с най-интересното:

## Новостите:

Уникалното в Conquest ще бъде, че действието ще може да се развива на няколко карти наведнъж. Всеки сценарий ще се разиграва в отделен сектор състоящ се от 4 до 16 звездни системи (карти), всяка с големината на средна карта от Total Annihilation и свързани помежду си с лабиринт от портали за хиперскокове. Тъй като екшънът може да започне на произволно място из картата това ще бъде сигнализирано звуково и визуално. Както вече стана дума всяко местенце може веднага да бъде увеличено и разгледано чрез натискане на бутон. В играта между другото ще бъдат използвани и т.нар. горещи клавиши - чрез тях бихте могли да групирате войските си в отделни звена и само с едно натискане да получавате контрол над съответната група/звено. Друга интересна възможност е предварително да задавате маршрут, по който да се движат частите ви.

По доста нестандартен начин е подходено и към системата за провизии и амуниции. Нагледен пример за това е състоянието на корабите ви, което зависи не само от стандартните показатели "броня" и "щит", но и от наличните ресурси и амуниции в него. Доколкото успяхме да разберем всеки един кораб има някакви специални умения и свойства и за прилагането им, както и за използване на пълния си боен потенциал, се нуждае от характерни суровини. Те ще намаляват прогресивно по време на битка и когато се изчерпят корабът ще се бие само с част от силата си и няма да може да използва специалните си умения. Така че въпросът с войната на ресурси засиява в още по-ярка светлина. Ще разполагате с наличност от оръжия и мини, които изпаряват противниковите запаси и когато ви грози инвазия е добре да се възползвате от тях възможно най-пълноценно. Така няма да бъде изключено да успеете да отблъснете силен враг с по-малко сили. Ако пожелаете ще можете да си построите снабдителни платформи, които да зареждат войските ви, същата функция ще изпълнява и първоначалната ви база. За да извършите зареждане на някой от единиците си ще е нужно да кликнете върху иконката за презареждане и корабът ви автоматично ще се отправи към най-близката станция. Засега не е ясно дали в крайния вариант на играта ще присъства възможността да се презарежда в движение от танкер.

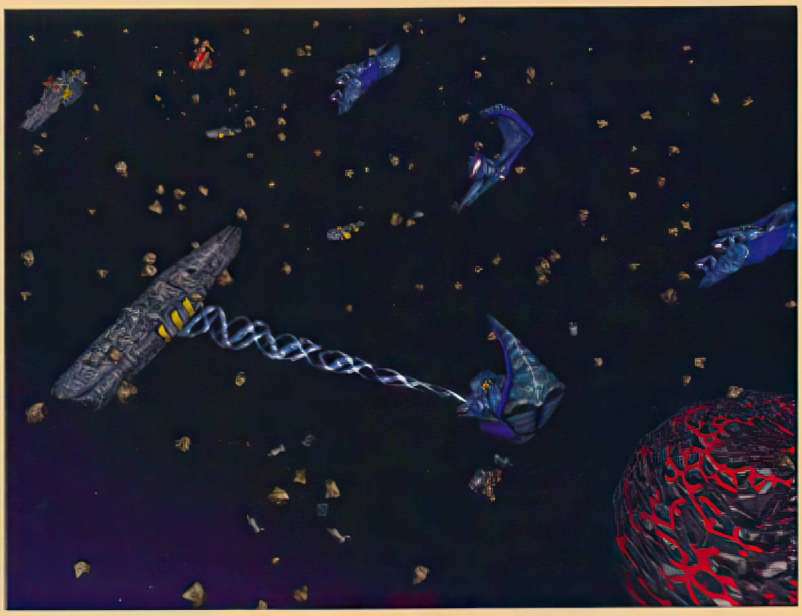
Всички тези неща са прекрасни, но най-впечатляващото нововъведение безспорно е адаптиращото се AI на генералите и адмиралите участващи в Кампаниите на ваша страна и за които по-горе стана дума. Всеки от тях е уникална личност със собствен портрет и характер. Те ще бъдат нещо като допълнителни играчи, ще можете да им преотстъпите командването на част от войските си и да им нареждате как да ги използват, да им задавате специфични цели и задачи - например командата "raid" (нападение). Подчинявайки се на заповедта ви съответния адмирал ще атакува докато не срещне твърде много съпротива и AI-то не изчисли, че победата е невъзможна. Когато това стане той се оттегля в друга система или в най-близката ваша. С други думи, тези персонажи ще бъдат доста независими в действията си и командването на поверените им сили, а с течение на времето те ще трупат ценен опит и нови способности преминавайки с вас през Кампаниите, това от своя страна ще се отразява положително върху качеството на войските им. В Мултиплеър ще можете собственоръчно да си "изграждате" адмирали.

Артефактите са разпръснати случайно по картата и в повечето случаи ще ви дават възможност за строеж на уникална единица или специални оръжия и upgrade-и. Едно от положителните качества на Conquest е старанието на авторите да балансират играта така, че простото трупане на войски и rush-ването да не са достатъчни за спечелване. Идеята (позната още от Magic the Gathering) е слабостите на един unit да се използват от друг и в крайна сметка да няма най-силен такъв, с когото да премажете враговете си.

Графиките ще са в режим 640x480 и 16 битов цвят. Авторите са включили и половин часов филм с холивудско качество, както и още час видео-материали в самата игра за различни събития и случки.

Играта ще се поддържа в Internet Gaming Zone на Microsoft и ще е достатъчен само 28,8 kbps модем.

***Freeman***



# HOMEWORLD

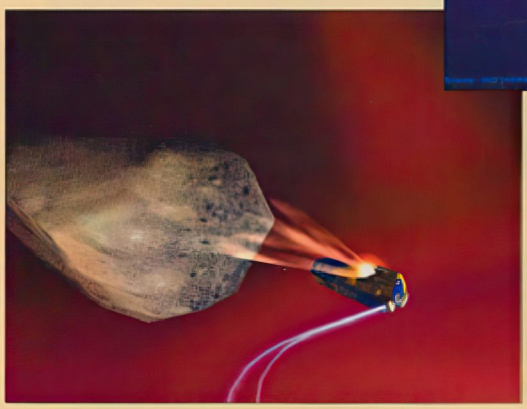


производител: Relic Entertainment разпространител: Sierra жанр: real-time strategy излиза: лято'99 homepage: www.sierra.com

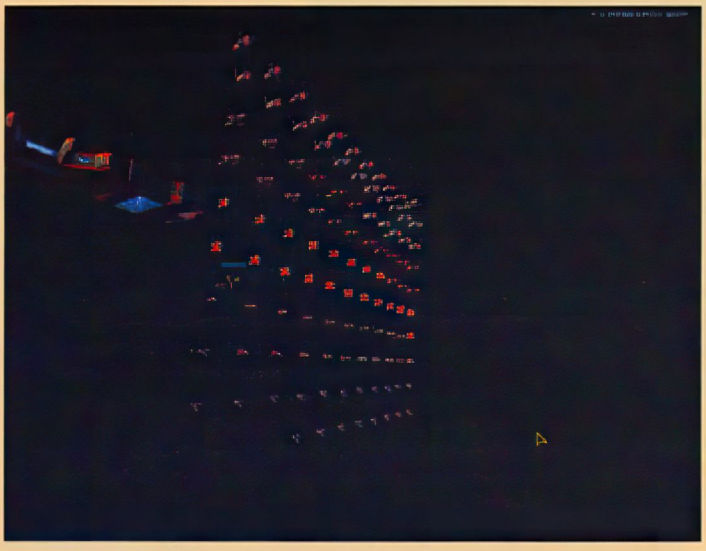
Хващайте се здраво за масата или каквото ви е подръка. Дойде време за едно от онези събития в света на компютърните игри, които карат сърцата на играчите да забият лудо, а лицата на маркетинговите агенти да се разпъват в мазни усмивки, прикриващи мераци за милиони в зелено. Става дума за едно оригинално заглавие, прилагащо нов подход към вече утвърден и много популярен жанр, което ще е нещо повече от доразвиване на стари идеи и козметични нововъведения. Дами и господа, представям ви Homeworld - играта, която може да се окаже най-значимата стратегия от времето на WarCraft II насам.

Момчетата от Relic са се захванали със сериозната задача да направят стратегия, която не само да е 3D моделирана, но и да се играе в трите измерения. Най-хубавото в цялата работа е, че въпреки новия дизайн, тя ще бъде точно толкова сложна за управление, колкото и StarCraft. Поради повечето възможности (все пак говорим за цяло едно ново измерение!) играта ще изисква малко повече време за усвояване, но след като преминете обучаващите мисии, без проблеми ще поведете флотата си към галактическа слава. При това в толкова близки до космическата реалност условия, че за да намерите кусури ще трябва да се цените пилот в НАСА.

Накратко за историята. Вие сте член на расата Kushan. С напредването на научните технологии и развитието на изследователската дейност на всяко едно равнище, доста очевидно се е налагал един обезпокоителен факт. Между вашата раса и целия заобикалящ ви свят на планетата Kharak (която вие смятате за ваш дом) няма нищо общо! Сякаш сте се изтърсили на тази планета от небесата. С достигането на космическата епоха, едно ново откритие породило още по-голямо недоумение сред народа на Kushan. В орбита около вашата планета било открито поле от космически отпадъци, съдържащи непознати сплави и метали. Цялото научно съсловие било впрегнато в изследването на новата находка. Продължителните анализи довели до няколко научни пробива, в резултат на които бил построен сателит-скенер, който да претърсва космическото пространство за подобни орбитални полета. Повреда в техниката обаче довела до най-неочакваното откритие. Вместо да сканира околното звездно пространство, сателита насочил лъчите си към повърхността на планетата. Резултатите били потресаващи. На 75 метра под повърхността на екваториалната пустиня били засечени останките от древен град. В центъра на града бил намерен корпусът на огромен космически кораб. Въпреки окаяното му състояние след хилядите години под пясъците, този щял завинаги да промени живота, а и бъдещето на Kushan-ската раса.

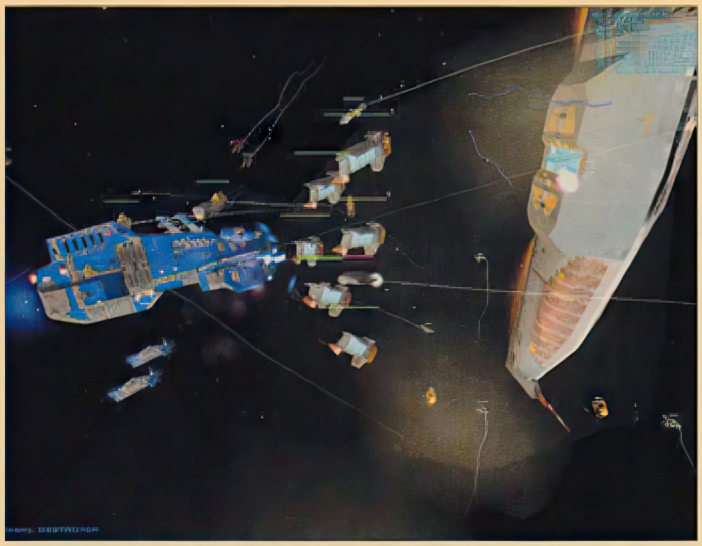


В утробата на кораба били открити множество нови технологии, непознати досега на Kushan-ите. Най-важната от тях бил модул за пътуване в хиперпространството, който позволил на току що полетялата в космоса раса да покрива огромни междузвездни разстояния. Но ключовото откритие била плоча с надписи, която отворила очите на местното население. От тази плоча, наречена след това Пътеводния Камък (The Guidestone), ставало ясно, че Kushan-ите са пристигнали на Kharak от космоса. Нещо повече, дадени били и координатите на тяхната родна планета! От този момент нататък цялото население било обединено от обща цел: пътуване през звездите към Hiigara - родната планета.



След 250 години изследвания и строителни работи, гигантски космически кораб бил построен и готов за пътуването. Той представлявал едновременно дом на милиони Kushan-ци, приспани в криокамери, и фабрика за производство на всичко необходимо за поддръжката на огромния космически съд и обитателите му. Корабът-майка тръгнал само с няколко скаута и работни корабчета за събиране на ресурси. Полетът към Hiigara щял да бъде дълъг поради ограничените познания на Kushan-ци в областта на хиперпространството.

Ето тук започва и вашата мисия. В началото ще можете да правите пространствени скокове само от по 2500 светлинни години. След всеки скок ще трябва да спирате и да събирате ресурси, за да натрупате достатъчно енергия за следващия преход. Но трябва доста да внимавате - никога не знаете какво или кого ще срещнете по пътя.



За да ви потопят плавно в новата вселена, момчетата от Relic са предвидили подробен tutorial. Всъщност най-голямото притеснение на играчите е свързано с очаквания огромен брой клавиши и комбинации от клавиши, необходими за управлението на играта. А действителност нещата стоят по съвсем друг начин. Според Alex Garden от Relic ви трябват около две секунди за да усвоите управлението. Е, предполагам, че ще ви трябват доста повече, но факт е, че ще можете да контролирате около 80% от играта без да се налага да докосвате клавиатурата!

Макар и действието да се развива в три измерения, по-голяма част от управлението ще бъде в двуизмерното пространство. Идеята е много проста - щом нагласите камерата на подходяща позиция, спокойно ще можете да гледате на играта като на 2D и от вас ще се иска основно да управлявате войските си по хоризонтала. Естествено, че ще можете да контролирате и действията в третото

измерение, и дори в много случаи това ще ви осигури огромно тактическа и стратегическо преимущество, но по принцип компютърът ще се грижи за подробностите по вертикала, докато вие свикнете с интерфейса.

Иначе избирането на кораби става по познатият ни от много стратегии начин - или кликвате с левия бутон на мишката върху някои кораб, или задържате същия бутон и избирате група единици. С натискане и задържане на десния бутон и движение на мишката ще можете да сменяте ъгъл на камерата, като тук няма никакви ограничения. От много голямо значение по време на игра и по специално при битка ще е zoom-ването (Зума има..... и т.н., вече всички си го знаете) с цел по-качествен и своевременен контрол над корабите. Единият начин е чрез натискане на двата клавиша на мишката едновременно, а вторият - за тези които имат scroll-бутон- просто скролват нагоре-надолу, което ще приближава и отдалечава камерата. Простичко, а?! На самия екран няма да има почти никакви менюта, барове или разни други пречещи неща. Само в най-долния край ще се намира прибиращо се меню, което ще ви дава достъп до картата за набелязване на следващия скок, информация за научните изследвания, производството и др. С натискане на десния бутон върху кораба майка или някой друг от командите кораби, ще се появява меню, което ще ви предложи избор от разнообразни действия - формация, придвижване, поведение или пък използване на специално умение. По същия начин стои и въпросът със строенето на кораби - десният бутон върху кораба-майка или върху друга строителна единица, като Carrier-а, избирате типа кораб, който искате да се строи и - това е! Можете да зададете поредица от строителни задачи, като щом ви свършат ресурсите строителният процес спира до набавянето на нови.

Що се отнася до ресурсите, тях ще можете да събирате от астероиди, метеорити, газови облаци, космически прах и прочие космически образувания. Всъщност всички тези източници ви дават само един обединяващ ресурс, който няма да има конкретно име и за удобство ще наречем енергия. Добре де, ама защо тогава имаме различни източници на ресурси? Ами защото те самите ще представляват важна част от заобикалящата ви вселена. Така

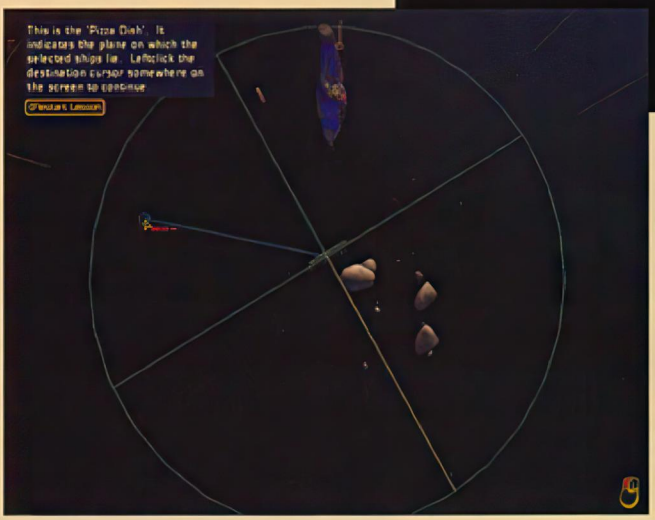
например ще можете да криете кораби в астероидния поток с цел да избегнете вражеските радари, или пък да предизвикате светкавици в поле от космически прах, а дори може да решите да взривите астероидите с цел да не остават ресурси за врага. Това допринася за съвсем нова форма на т.нар. управление на ресурсите - ще трябва да прецените дали да ги използвате за добив на енергия, дали да ги унищожите или пък да ги обърнете като оръжие срещу противника. Така например, ако засечете вражеска флотилия в близост до метеорите поток, ще сте в състояние с добре премерена стрелба да обърнете камънаците срещу неприятелските кораби. Е на това му викам аз "resource management".

Метеоритни потоци, астероидни пояси, космически флотилии?! Че как въобще ще върви тая игра, след като във всеки един момент на екрана ви ще има стотици обекти! Сигурно всичко ще се влачи по-

екрана! И за това са помислили момчетата от Relic. Engine-ът на играта е така направен, че всички обекти ще бъдат изградени от слоеве, които при приближаване на камерата ще се наслагват, а при отдалечаване - ще изчезват. По този начин един кораб ще "тежи" само 10 полигона когато е далеч, а като приближите камерата достатъчно близо до него ще можете да се насладите на цялата му около 900-полигонна прелест.

Един от важните аспекти в играта ще бъдат научните изследвания. От Relic твърдят, че ще има доста обширно технологично дърво, като момчетата са се постарали да кръстят новите открития с обикновени имена, които да подсказват за какво аджеба служат те. Най-общо казано, вие ще откривате нови части, а не технологии. Това доста ще опрости живота ви, тъй като прогресът ви в технологичното дърво ще е доста ясен и праволинеен, а не обременен от научно фантастична псевдо-терминология от рода на "субсинкретичен интерстеларен пролификатор на соларна претурбация" (който е играл Ascendancy ще разбере болката ми). Откритията ще се извършват в изследователски кораби, които ще трябва да си произведете, като колкото повече от тях имате, толкова по-бързо ще протича откривателският процес. И тук има една интересна новост. Ако искате по-бързо да достигнете до някой научен пробив, можете да скачите няколко изследователски кораба, като по този начин да канализирате тяхната производителност. Можете да работите по няколко проекта едновременно, като ще имате възможност да пренасочвате изследователските кораби от един на друг.

И сега достигаме до солта на играта - космическите битки. Но първо искам да кажа няколко думи за структурата на мисиите ви, които ще бъдат около 20. За да можете да продължите напред в играта, ще трябва да събирате определени неща из районите, в които спирате. Във връзка с това може да ви се наложи да се върнете в някой предишен квадрант със задача да откриете пропусната цел. Това дава доста освободено чувство на играта, макар тя по същество да е доста праволинейна. Още повече, че можете да извършите нов скок в момента в който съберете необходимите за това ресурси, т.е., ако има много врагове наоколо, а вашата флотилия е доста повредена, може да решите да избягате и да се върнете да си довършите работата, когато сте готов.

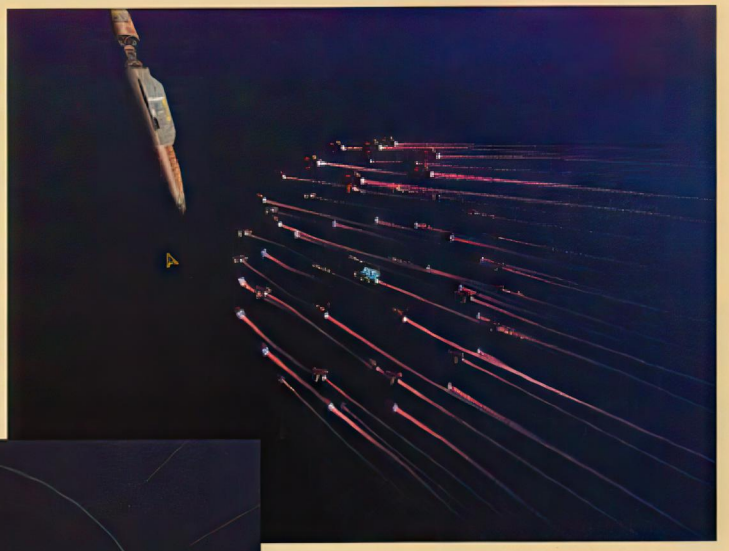



С напредване на играта ще попаднете на Taiidan, раса от неприятелски настроени към вас индивиди, които застават на пътя ви към родната планета. Нищо чудно точно те да се окажат вашите поробители, които са ви изселили от родината преди много поколения. Така че, що ги видите тях, подгответе се за сериозна огнева дипломация.

Taiidan-ите са основните ви опоненти в Homeworld, както и единствената друга раса, с която можете да играете в режим multiplayer. Но те не са единствените. Ще трябва много да внимавате за пиратските раси Turanic Raiders, The Protectors of the Garden (ама че тъпо име за пирати) и T-Mat. Освен тях от време на време ще попадате и на космическите търговци Bentusi Exchange. С две думи, в 90% от случаите, видите ли кораби, които не са ваши, по-добре ще е да заредите оръдията.

Битките протичат по доста обикновен начин, като се вземе в предвид 3-те измерения. Можете да избирате корабите си и да ги групирате по познатия ни вече начин (Ctrl + номер). След това кликвате върху врага и атаката започва. Чрез задържане на Ctrl и с движение на мишката (както се избират множество единици в StarCraft) ще можете да маркирате многобройни цели.

И сега стигаме до формациите. Правилната им употреба е един от най-важните аспекти на воденето на сраженията. Правилната формация, особено при малките кораби, в много случай ще се окаже решаваща за изхода от битките. Стандартните формации "колона" и "делта" са абсолютно неизползваеми в триизмерното пространство, така че не се надявайте да ги видите в Homeworld. Широката формация ще разполага корабите в дълга редица, която е доста удобна за начална атака върху по-големи цели. X-формацията е много добра за концентриран огън, но пък скупчва корабите ви, което ги прави лесни цели за кули. Групирането в "Лапа", която представлява X с изтеглена напред една страна, е много удобна за обгръщане на набелязаната цел. Формация "Стена" изгражда огромна преграда от кораби, позволяваща концентриран огън без да се сбиват прекалено единиците. Накрая остана да споменем и "Сферата", която е най-добрата формация за продължителен и съсредоточен огън върху определен противник, тъй като вашите кораби обгръщат плътно жертвата. Лошото при нея е, че единиците ви не могат да маневрират и са лесни цели. Най-хубавото в цялата работа е, че ако решите че имате по-успешна формация от предварително зададените, спокойно можете да си я запишете и използвате по време на игра.



На всяка група от кораби може да зададете определено поведение, или както се води в играта - "тактика". Когато сте закъсали за ресурси и всяка единица е от огромно значение - задавате отбягваща тактика. В този случай вашите войски ще се концентрират върху отбягване на вражеския огън и защитаване един-другиму. При отбягваща тактика по-голяма част от мощта на корабите се концентрира в двигателите - за сметка на оръжейните системи. Неутралното поведение е балансирано между атака и защита, докато агресивното означава, че корабите ви ще преследват врага до неговото унищожение, дори и това да им коства живота. При агресивно поведение основните мощности на корабите са концентрирани в оръжията, за сметка на двигателите. С течение на битката винаги е добре да следите пораженията на вашите кораби. Някои можете да оттеглите за поправка - или при кораба-майка,

или при някои ремонтен кораб. А ако нещата не изглеждат добре за някоя единица, винаги можете да таранирате вражески кораб с нея. Ако разполагате с технологично остарели кораби, вместо да ги жертвате безцелно, по-добре ще е да ги рециклирате, за да спестите ресурси.

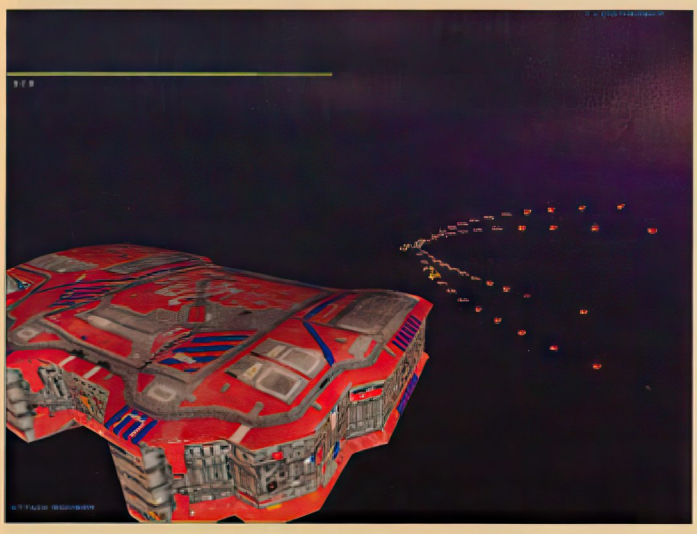
Мога да продължавам още дълго, докато кажа всичко за тази игра, но ще оставя и малко материал за прегледа, след като излезе играта през Юни. Само искам да отделя няколко реда за multiplayer-а на Homeworld. Играта ще предлага възможност за битки както в локална мрежа, така и по Интернет, като ще позволява до осем играчи. Освен стандартния режим "построй-и-завладей", Homeworld ще предлага още четири възможности:

I Hate Harvesting: Въобще няма да ви се налага да събирате ресурси. Вместо това, компютърът ще ви снабдява периодично с някакво количество. При този тип игра, по-важното ще бъде, как харчиш ресурсите си, а не колко бързо ги трупаш.

Bounty Hunter: Всеки унищожен вражески кораб носи определено количество ресурси. Колкото по-голяма е флотата на противника, толкова по-голяма е наградата. Това превръща най-могъщите играчи в най-апетитни мишени.

Carpe Diem: За да спечелите, трябва да завладеете вражеския кораб-майка.

Chess: Започвате играта без никакви ресурси, но с мощна флотилия, която обаче е фиксирана. Няма да можете да произвеждате нови единици, така че ще трябва да се възползвате максимално добре от заобикалящата ви среда и от военните си умения, за да победите.



Homeworld ще може да се играе и в софтуерен режим, но това ще осакати страшно много gameplay-я. От Relic твърдят, че Pentium 166 с 16 MB RAM, 4XCD-ROM и какъвто и да е 3D ускорител ще са ви достатъчни, за да се впуснете в галактически поход.

*Whisper*

# STAR WARS

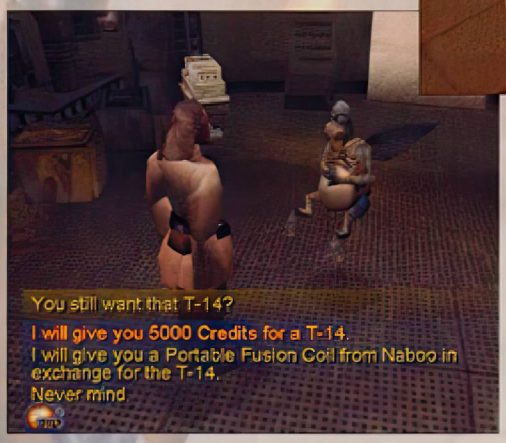


Трилогията "Междузвездни войни" е един от най-добре пласираните и пълноценно оползотворени продукти в историята на човечеството. Почти всяка област от бизнеса, която имаше възможност, се възползва от огромната популярност на този преломен в историята на киното хит. От това на Джордж Лукас разбира се му ставаше само по-добре, но да е жив и здрав - заслужил си е всеки цент.
"Междузвездни войни" заеха полагащото им се място и в света на игрите. В почти всички жанрове. Lucas Arts добре се погрижиха за това. Прекалено "добре" понякога..., но това е друга тема. Скоро по кината ще властват новите серии и сърцата ни туптят с ритъма на надеждата, това да стане по-скоро. Общото между предметът на интересите на Gamers' Workshop и новите "Междузвездни войни" е, че Lucas Arts планират да пуснат на пазара почти едновременно с филма и две нови игри, с които ще ви запознаем в настоящия брой.

## The Phantome Menace Episode I:

производител: Big Ape Productions разпространител: LucasArts жанр: 3D action / adventure излиза: май'99 homepage: www.lucasarts.com

LucasArts правят едни от най-добрите куестове (Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Sam & Max hit the road ...) и едва ли ще се намери някой, който да оспори подобно твърдение. В случая обаче Lucas Arts са възложили разработката на новия си продукт на някои си Big Ape Productions. Няма излишно да се правя на голям спец като ви лъжа, че съм чувал някога името на тази фирма, вместо това ще се опитам да ви разкажа какво можем да очакваме от нея. Играта ще бъде дигитална версия на филма и ще е негов огледален образ, като проследява действието му много точно - почти сцена по сцена. Идеята е да почувствате и едва ли не да *изиграете филма лично*. Ще бъде пусната в САЩ една седмица след премиерната прожекция на филма едновременно за Playstation и PC. Така че по всяка вероятност ние в България ще се запознаем най-напред с нея (преди световната премиера на филма имам предвид ;)). Съвсем сухо бих я определил като **3D Action/Adventure**, в който камерата ще проследява действията на героите през рамото им чрез изометрична перспектива. Макар, че е Adventure, тя няма да ви поднесе стандартния куест подобно на Grim Fandango. **STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOME MENACE** стои по-близо до King's Quest: Mask of Eternity и представлява смес от 3D екшън и платформена игра с (както вече казах) перспектива от трето лице и с много диалози и персонажи спомагащи за развитието на действието, но е много вероятно доста да превъзхожда осмата част на изтъкнатия си конкурент. В играта има над 4000 диалогови линии, около 70 NPC-та, много загадки, логически задачи, клопки и разбира се ...екшън.



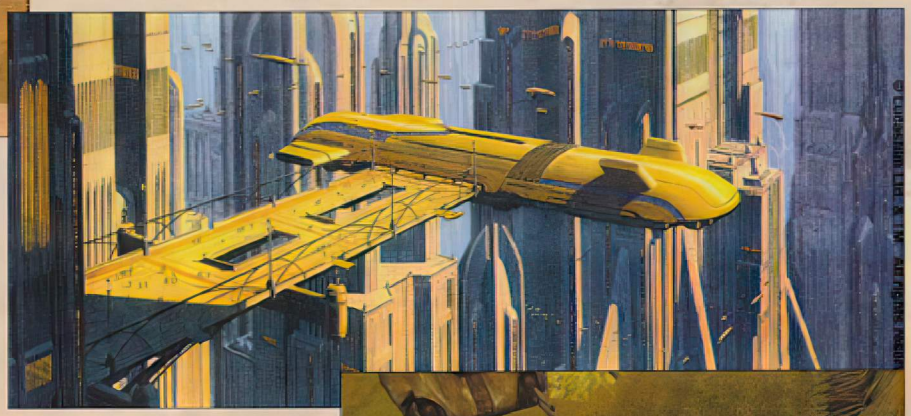

### *Но за какво всъщност става дума в нея?*

Сценарият се припокрива напълно с този от филма. Накратко: Нечестните данъци и такси върху търговските маршрути ускоряват широкомащабна гражданска война в Галактическата Република. Рицарите джедаи са изпратени, за да разследват проблемите. Оби-уан Кеноби и неговият учител Куи-гон Джин тръгват на междузвездна обиколка, посещавайки кралици, сенатори, Хути и кой ли още не в стремежа си да запазят мира. Това, както самите те скоро ще се убедят, няма да е никак лесно. Макар и да следва сценария от филма, играта ще ви даде възможността доста посвободно и подробно да опознаете околния свят и да се потопите в него

вата атмосфера и своеобразие. Да вземем например мисията, в която трябва да намерите младия Анакин Скайуокър в един град на планетата Татуин. Във филма това ще стане за много кратко време, докато в играта ще бъде един дълъг процес и ще ви позволи да разгледате много интересни и необичайни места (пр. боклукчийския магазин на Уато - летящ зурлест обитател на планетата, купуващ си стоката от сметосъбирачите Jawa). Ако на киноекраните на двамата джедаи им трябват 5 минути, за да напуснат кораба на Федерацията, то играта ще ви позволи да прекарате там часове, изследвайки всяко кътче, и сражавайки се с много повече врагове отколкото ще видим във филма...

Всъщност, през една много голяма част (кажи-речи половината игра), вие ще управлявате Оби-уан Кеноби, но освен него ще ви се наложи да се превъплатите и в неговия учител, както и в кралица Амидала и капитанът на кралската охрана Танака. Освен това авторите са включили възможността да си взимате придружители в някои от мисиите, което допълнително разнообразява, обогатява и допълва действието. Това мултиперсонажно присъствие е характерно за Lucas Arts и е често използван подход в куестовете им (в тази връзка се сещам за един наистина гениален куест на Lucas-

ите - Day of the Tentacle - там действието се развива едновременно в настоящето, бъдещето и миналото, и това, което правите се отразява и в другите времеви пояси). А за по-новите фенове на жанра, ще познаят подобен подход в Sanitarium. Смяната на персонажа е абсолютно независеща от вас и става с напредване на действието, когато това е нужно. Авторите твърдят, че всеки от героите ще ви донесе различно усещане и емоции. Джедаите например разполагат със светлинни мечове, кралицата командва армия от бодигардове, а Танака използва цял арсенал от оръжия. По всяко време обаче, вие ще командвате само един персонаж, като накрая, с увеличаване на напрежението, ще скачате от един на друг



при наличие на трудни моменти. Можете да управлявате кралицата и изведнъж да се прехвърли управлението ви на Оби-уан Кеноби за предстоящ дуел, после обратно при нея и т.н. Смените ще се диктуват изцяло от действието и се опитват да пресъздадат напрегнатата атмосфера на филма, внасяйки динамика и създавайки един наистина различен и нестандартен gameplay. Независимо от това с какъв персонаж играете, основната структура на играта ще си остава същата. Ще изследвате околното пространство, ще попадате на врагове, логически задачи или NPC-та. Например на вас ви е необходима помощ от даден персонаж, той обаче може да откаже, докато не му поправите превозното средство. Затова ви трябва резервна част от магазин, която ще получите, ако направите услуга на собственика. Тоест, повечето от задачите ви ще са вариации на тема дай нещо, за да получиш друго или бартерна размяна на услуги. Както във всички куестове между впрочем. Някои NPC-та ще са просто фон, други ще ви поздравяват или ще се сбият с вас, но трети ще ви предложат да изпълните по някой странич куест. Тези странични задачки, няма да са задължителни и само ще влияят върху трудността на играта. Например в пустинния град Мос Еспа, населяван от какви ли не особняци и странни типове, една инопланетянка ще ви помоли да намерите сина й и за награда ще ви даде ценни предмети, които иначе може и да не намерите. На планетата Тийд ще срещнете в затвора човек, жител на Набу, който ще поиска от вас да го освободите. Ако не го сторите, той просто ще си остане там, но

ако му помогнете при следващото ви идване той ще ви се отблагодари с информация и някои оръжия, с които по друг начин не бихте могли да се сдобиете. Ако обиждате NPC-тата или предавате доверието им, ще се лишите от много странични куестове и наистина уникални и редки изживявания. Може би тук е мястото да спомена специално за

маниаците, че някои от действията в играта са въз основа на отпаднали кадри от филма и разкриват нови епизоди, обстановка и атмосфера - неща, които няма да видите на големия екран. Бързам също така да уточня, че за огромно (поне на мен) съжаление, няма да може да се преминава

към Тъмната Страна (поне засега). Така че, ако искате да си спретнете една хубава касапница с невинни минувачи, моля - няма проблем, единственото, което ще постигнете с безсмислените убийства е, че те просто ще направят живота ви по-труден - някои NPC-та ще откажат да говорят с вас или ще ви затруднят при изпълнение на задачата, други ще избягат, а трети може и да повикат въоръжената охрана, с която няма да имате друга възможност освен да се биете. В демото когато Оби-уан убива невинен

минувач, децата които играят наоколо го питат: "Кого ще убиете след това господине?".

Както може би вече подразбрахте, освен куестовата част в играта са застъпени и множество битки - предимно с дроидите, които можете вече да видите в trailer-ите към филма (на диска има един такъв) и с някои други същества като пясъчните хора от Мос Еспа. Но безспорно Гвоздеят на програмата,... Великата Ерекция така да се каже;)), Последният тласък,... "Гранде Финале"..., разбира се, е срещата и двубоят ви с ГолямоТО Зло Нещо, супер-хипер-мега-ултра...гадът, с тъпо име - Дарт Моул. Много симпатичен младеж между впрочем - оня със "светлинната тояжка", изработена от два светлинни меча, разположени с дръжките един срещу друг. Основното оръжие срещу враговете ви, когато играете с джедаите, ще бъдат светлинните мечове и Силата. С нейна помощ ще можете да отхвърляте опонентите си настрани или да използвате разни трикчета, като това, да ги атакувате с визуални илюзии и измами. От време на време, ще намирате по някой лазерен пистолет за далечен бой и дори ще се докопате до "нещо като базука", за да взривите "нещо като танк". Кралицата и нейният капитан нямат мечове, но са добре екипирани с лазерни оръжия. Като част от екшъна може да се разглеждат и някои ситуации, в които определено ще се изисква ловкост и добра координация при отскок. В някои от мисиите, за да изпълните дадена задача, ще трябва да достигнете със скокове до определено място. Винаги съм смятал, че подобни упражнения са крайно дразнещи и изнервящи, но това разбира се е само едно лично мнение, така или иначе създателите са решили, че подобен елемент ще трябва да намери място в играта.

Говорейки за мисии е време да кажа, че по-последни данни нивата са общо 11 или 12, разположени на 6 свята, без да се броят тайните места. Нивата

ще следват едно след друго, като части от книга. Всяко от тях ще свършва с предварително рендирано филмче, което ще обобщи нивото и ще ви въвежда в следващото. Например първото ниво завършва как Оби-уан избягва от федералния кораб и се приземява в блато, разделен от учителя си Куи-гон и преследван от нимодиански войски. Второто ниво започва като Оби-уан Кеноби е затънал до колене в блатото и знаейки филмчето, играчът трябва да го изследва, за да намери следи от Куи-гон и града Тийд. Действието ще ви пренесе през коридорите на кораб на Федерацията, подводен град, двореца на кралица Падми наподобяващ огромно и богато средиземноморско имение от римската епоха, пищно украсен и превърнат в дом на морската раса Gungans - чужда цивилизация играеща важна роля в сюжета, блатата на Набу, небостъргачите на Корускан (планета позната ни от "вторите" серии като крепостта на императора, понастоящем седалище на новоизбраното правителство на Републиката), които сякаш плуват в облаците и пустинните пазари на Мос Еспа на Татуин. Всички те имат свой уникален изглед и атмосфера, звуци, персонажи и врагове, сред които нови дроиди и извънземни главорези.

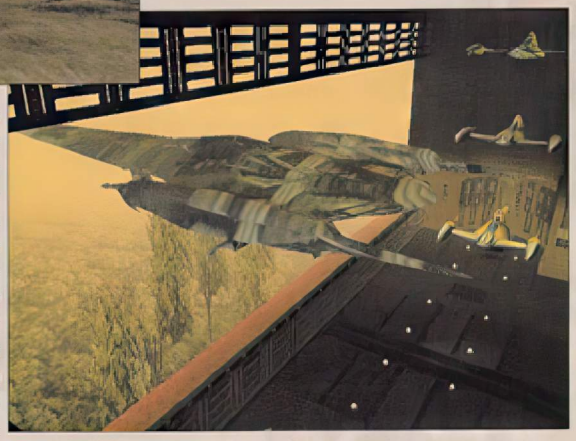
Big Ape са постигнали едни наистина много добри резултати в пресъздаване на специфичния околен свят на всяко място, както и в неповторимото излъчване на заобикалящата ви действителност. Нивото на детайлизация е впечатляващо, а чувството за потапяне в играта - изумително. В блатата на Набу странни създания криволичат из растителността и бойни дроиди прилежно патрулират, а в синевата се реят ята от извънземни птици. В небето на столицата на Корускан пък, летят многобройни превозни средства, космически кораби кацат и излитат, нещо твърде типично за зает мегалополис. В Мос Еспа амбулантни търговци стоят край входовете, деца си играят на улицата и случайни минувачи допълват аурата на града...

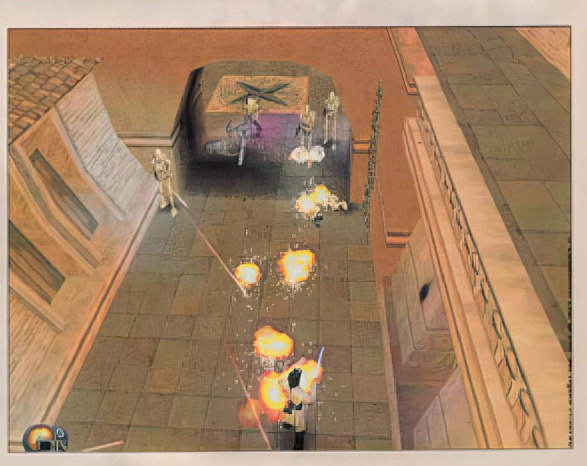
Какво ли повече да поиска човек?

За удоволствието от играта допълнително допринася и озвучаването. Почти всички персонажи с изключение може би на най-главните - кралица Амидала (Натали Портан), Оби-уан (Юан Макгрегор) и Куи-гон (Лиъм Нийсън) ще са озвучени от истинските актьори.

Засега толкова. Както казваха в един "канал": "Сега вече знаете най-важното!". Останалото ще научите съвсем скоро. Надявам се!!!

*Freeman*





# Episode I: RACER

производител: LucasArts разпространител: LucasArts жанр: racer излиза: май'99 homepage: www.lucasarts.com

Това е втората игра, с която Lucas Arts ще се опитат да стреснат света. Тя, както личи и от заглавието, ще копира състезанието от филма, което там продължава общо около 10-15 мин. В него младия Анакин Скайуокър поема волана на футуристична техно-колесница и както се предполага печели турнира над пясъците на планетата Татуин. Разбира се, във филма само ще се загатне за този вид спорт, докато играта ще го представи доста по-задълбочено. Общото между него и небезизвестното "рали Кенанбоул" е в неговата полу-легалност и доста либералните правила, които както може би вече се досещате се свеждат до клишето: "Правила няма - важното е да стигнеш пръв!". Състезателите, както и публиката следяща с интерес изявите на своите любимци и залагаща на тях представлява в по-голямата си част изметта на обществото. Големият спонсор на "спортната" изява (за когото ако добре си спомням в "предишните"-следващи серии на филма бяха изразходвани няколко тона пластелин с идеята да се пресъздаде плацикащата му се снага) е Великият Джаба Хатянина, мир на праха му - винаги съм твърдял, че с жените човек трябва да е много внимателен освен ако не е настроен самоубийствено. Бидейки НЕчовек Джаба има' неблагоразумието да пренебрегне това простичко правило и затова именно въздухът не му достигна точно в момента когато най-много му трябваше. Но да не се отклоняваме от темата!!! Стремежът на авторите (според самите тях) е бил да уловят специфичния дух на филма и да предоставят на играча онова усещане, което изпитва екранния герой при състезание. Ще можете да се превъплатите в един от 18-те налични пилоти, като допълнително ще има още няколко, които трябва първо да освободите и така цифрата ще надмине 20. Най-известният от всички разбира се е младия Анакин Скайуокър и според информацията до момента в Singleplayer-а ще можете да играете само с него. Макар и със съмнителна легитимност "спортът" е адски популярен в Галактиката и се практикува на общо 8 планети, а турнирите са свързани в нещо много подобно на Grand Prix в бъдещето. Пистите в играта ще са много повече от показаните във филма и броят им е около 20. Претендентите на младия Скайуокър покриват почти пълния диапазон от размери и форми, а някои от тях с уникалната си физика могат да ви накарат да си помислите, че някой ви е ампутирал въображението. Това превръща управляването на возилото в истинско изпитание на координацията между зрителните и двигателните ви центрове и прилежащите им съоръжения и крайници, както и на бързината на рефлексите ви, особено ако се вземе под внимание фактът, че опонентите ви имат по някои и друг крайник или око в повече от вас. Подлите прийоми и мръсните хватки ще бъдат нещо съвсем в реда на нещата и ще затруднят още повече задачата ви. Състезателните машини не са снабдени с оръжия, но това не означава, че убийците, които кой знае защо в играта са маскирани като състезатели ще се отнасят към вас като Седемте джуджета към Снежанка. Очаква ви адът - саботажи преди и по време на състезание, изблъскване от пистата, пресиране, всякакви видове "БодиЧек", а никак не е изключено да видите (или не видите) как към вас хвърчи гаечен ключ например... На всичко това ще можете да противопоставите само срънчостта си и Силата. Тя отново ще намери място в игра на Lucas Arts и често ще е последният ви коз срещу криминалната пасмина опитваща се да ви размаже по трасето. Между враговете ви (опонент звучи прекалено лигаво в случая) се забелязват имена като "Rats" Тирел, Тиймту Тагалес и Гасгано, участват също така и трима иноземци, но безспорният архимръсник сред долнопробната паплач е Себулба - гнусна извънземна твар, която също както и във филма ще мята разни предмети по вас, опитвайки се да уцели турбо двигателите ви с надеждата да се взривят. Всички тези типове играят важна роля по време на гонките, защото по пистите на всяка пла-

нета ще има по един местен "boss" (общо 8)- състезател, който ще е основният претендент там и ще прави всичко възможно, за да спечели. Самите писти са доста дълги - някои повече от две мили и всяка е със собствен уникален терен и съпътстващите я природни препятствия и стихии - метеорни бури, урагани и циклони, свлачища, хлъзгави пространства, забавящи повърхности, и не на последно място едно наистина оригинално хрумване - езерото от метан, което би се подпалило ако преминавайки над него включите турбо ускорителите. Една от пистите се намира на астероида Оова IV, където има тунели без гравитация, втора е в изоставена мина от Облачния град, трета на Ледена планета с многобройни проходи и пещери, други са на Газова планета с изчезващи пътища, на Блатна планета... Има състезания и в градска обстановка разбира се. Друга характерна особеност е, че по нивата няма да е пълно с бонуси, като в другите игри, защото авторите са взели вселената на Междузвездни Войни на сериозно и са се опитали да ви покажат какво е наистина да се състезавате там. Необичайността на изживяванията, които ще ви предложи играта до много голяма степен се дължи и на самите състезателни "пособия" - така наречените Pod-ове. Забележителни машинки! Представете си два двигателя леко закрепени един за друг, "впрегнати" да дърпат корпуса след себе си, при това всеки тегли самостоятелно!!! А сега си представете, че частите са скрепени помежду си, посредством магнитен "сдвояващ" лъч; че двигателите са дълги около 6 метра и са свързани с мястото където седи шофьора с допълнително триметрово "въже". Pod-а стои над земята благодарение на антигравитационната технология по която е изработен, движи се подобно на "спидер" на около метър-два над земната повърхност и развива около 600(!!!) мили в час. Ще можете да летите и по-бързо ако използвате турбо бутона, но тогава има възможност и да експлодирате или да се запалите ако прекалите с него. Pod-ът има вградена система за поправки, която неведнъж ще ви измъква от неприятностите причинени ви от останалите участници в надпреварата. Още в самото начало на играта ще трябва сами да си конструирате Pod или да ползвате този, който ви е даден по Default. Големите Pod-ове ще са тежки и по-бавни, но за сметка от това доста по-здрави и устойчиви на поражения, при малките важи обратната зависимост.

За всяко спечелено състезание ще получавате определено количество кредити, които може да харчите за подобрения на возилото си. Частите си ще закупувате от магазина на Уато или пък ще ги събирате от катастрофиралите ви конкуренти, което в повечето случаи ще ви излезе далеч по-евтино. В Pod-ът има седем под(pod:))системи, които ще можете да усъвършенствате (upgrade-вате) и шест различни части за всяка подсистема. Всяка подсистема оказва пряко влияние върху някои от техническите характеристики на возилото, като например: ускорение, максимална скорост, устойчивост на пътя, охлаждане, спирачна система, вградената саморемонтна система и др. Не на последно място трябва да се спомене и факта, че ще можете да си присвоите возилото на всеки Бос когото победите. Самото поведение на този "самолет за ниско-височинен пилотаж" ще е доста по-различно от всичко, което сте виждали досега, включително и като видеоигра. Физичния модел няма да е много реалистичен, но надявам се това да е по-скоро плюс отколкото минус. Трябва да се вземе в предвид обаче, че не всички състезатели карат еднакви машини, някои са само с един двигател, други са с променени размери и форма, което ще рефлектира върху техните показатели като управление, максимална скорост, товар, маневреност.

В играта има вградена опция за преглед на отминалото състезание, което ще ви позволи на спокойствие да анализирате къде сте сгрешили и какво точно е причинило катастрофата ви, чрез камери от много различни ъгли. Разбира се, преди всяка писта ще се насладите на чудесна 3D графика, обикаляйки вашия гараж, инспектирайки возилото и наблюдавайки усърдните роботи, които го подготвят за старта.

Ще можете да се включите в състезание на една писта, в турнирна битка по всички, или свободно каране по избрана от вас писта. В първите два типа ще можете да харчите придобитите пари от наградния фонд за подобрения и екстри. Ще се поддържа игра в мрежа за до 8 човека на PC и за до 2 на Nintendo64. На всеки играч ще е предоставена възможността да си избере, който и да е от персонажите, но за да играете със Себулба, който май се явява нещо като майстор на спорта ще трябва да сте превъртели успешно Singleplayer-ът. Засега не е ясно, дали ще присъства възможността за игра по интернет, понеже авторите са разтревожени от големите закъснения и пропадания на пакети. Джойстикът е силно препоръчителен, като може да ползвате дори два за управление на всеки двигател поотделно, ще има поддръжка и за force feedback стикове. Ще се изисква задължително и Direct3D съвместима карта, както и минимум P200MMX процесор. Версиите за PC и N64 ще излязат едновременно премиерата е обявена за 21 Май, около седмица след премиерата на филма в САЩ, а тази за Macintosh вероятно ще се пръкне чак есента. Разликите между версията за PC и N64 са значителни и с огромно задоволство ще ви съобщя, че притежателите на PC ще се радват на много по-дълги анимации между отделните състезания и предварителни интра описващи всяка планета, на която състезанието ще се провежда. Освен всичко останало на PC вие ще можете да се любувате на по-качествени текстури и разделителна способност 800X600. И това ако не повод да се почерпя веднага, не знам кое ще е! През Май-Юни ще си поговорим пак...

С това, краткия преглед на тези две възбуждащи интерес игри на Lucas Arts приключва, но смея да твърдя, че ще имаме отново повод да се върнем на тях. Остава само големите ни очаквания да се оправдаят. Ако ли пък не, здраве да е - ще се успокояваме с филма. За него поне сме сигурни, че няма да ни разочарова.

*Freeman*

# ПИСЪК НА АРТЕФ

### УВЕЛИЧАВАЩИ НЕКРОМАНСЕРСКИТЕ УМЕНИЯ

**Amulet of the Undertaker** - Когато е на врата, този артефакт увеличава некромансерските ви умения с 5%.

**Vampire's Cowl** - Носен на раменете, този артефакт увеличава некромансерските ви умения с 10%.

**Dead Man's Boots** - Носен на краката, този артефакт увеличава некромансерските ви умения с 15%.

### УВЕЛИЧАВАЩИ СТРЕЛКОВИТЕ ВИ УМЕНИЯ

**Bow of Elven Cherrywood** - Този лък увеличава стрелковите ви умения (Archery) с 5%.

**Bowstring of the Unicorn's Mane** - Тази тетива увеличава стрелковите ви умения (Archery) с 10%.

**Angel Feather Arrows** - Тези стрели увеличават стрелковите ви умения (Archery) с 15%.

### НАМАЛЯВАЩИ ОТКУПА

**Statesman's Medal** - Носен около врата, този медал намалява стойността на откупа, когато се предавате по време на битка.

**Diplomat's Ring** - Носен на ръката, този пръстен намалява стойността на откупа, когато се предавате по време на битка.

**Ambassador's Sash** - Когато е около раменете ви, този шарф намалява стойността на откупа, когато се предавате по време на битка.

### УВЕЛИЧАВАЩИ СКОРОСТТА НА ГЕРОЯ И ЕДИНИЦИТЕ

**Necklace of Swiftness** - Носена около врата, тази огърлица увеличава скоростта на всички ваши единици по време на битка с (+1).

**Ring of the Wayfarer** - Когато е на ръката, този пръстен увеличава скоростта на всички ваши единици по време на битка с (+2).

**Cape of Velocity** - Когато героя ви облече това наметало, скоростта на всички ваши единици по време на битка се увеличава (+3).

**Equestrian's Gloves** - С тези ръкавици на ръцете, хода на вашия герой по земя ще се увеличи.

**Boots of Speed** - Носени на краката, тези ботуши увеличават хода на вашия герой по земя.

**Necklace of Ocean Guidance** - Носена на врата, тази огърлица увеличава хода на вашия герой по вода.

### ВЪЗПРЕПЯТСТВАЩИ

**Hourglass of the Evil Hour** - Този артефакт елиминира всички бонуси на Късмета, както за противника ви, така и за вас.

**Recanter's Cloak** - Докато носите това наметало, нито вие, нито противника ви ще можете да правите магии от 3 и по-високо ниво.

**Spirit of Oppression** - Този артефакт елиминира всички бонуси на Морала, както за противника ви, така и за вас.

**Orb of Vulnerability** - По време на битка, тази сфера премахва вродената устойчивост на магии на всички единици по бойното поле.

**Shackles of War** - Когато носите тези окови по време на битка нито вие, нито противника ви ще можете да избягате или да се предадете.

**Orb of Inhibition** - Тази могъща сфера изключва изпълнението на каквато и да е магия по време на битка.

*По време на игра натиснете [TA*

*nwconlyamodel = Построява ви всички сгради в града*
*nwcsirrobin = Незабавна загуба*
*nwctrojanrabbit = Незабавен успех*
*nwcavertingoureyes = Героят ви получава 35 АРХАНГЕЛА*
*nwcantioch = Героят ви получава всички WARMACHINES*
*nwcigotbetter = Героят ви получава едно ниво Experience*
*nwccastleanthrax = Героят ви получава максимален късмет*

### КНИГИ С МАГИИ

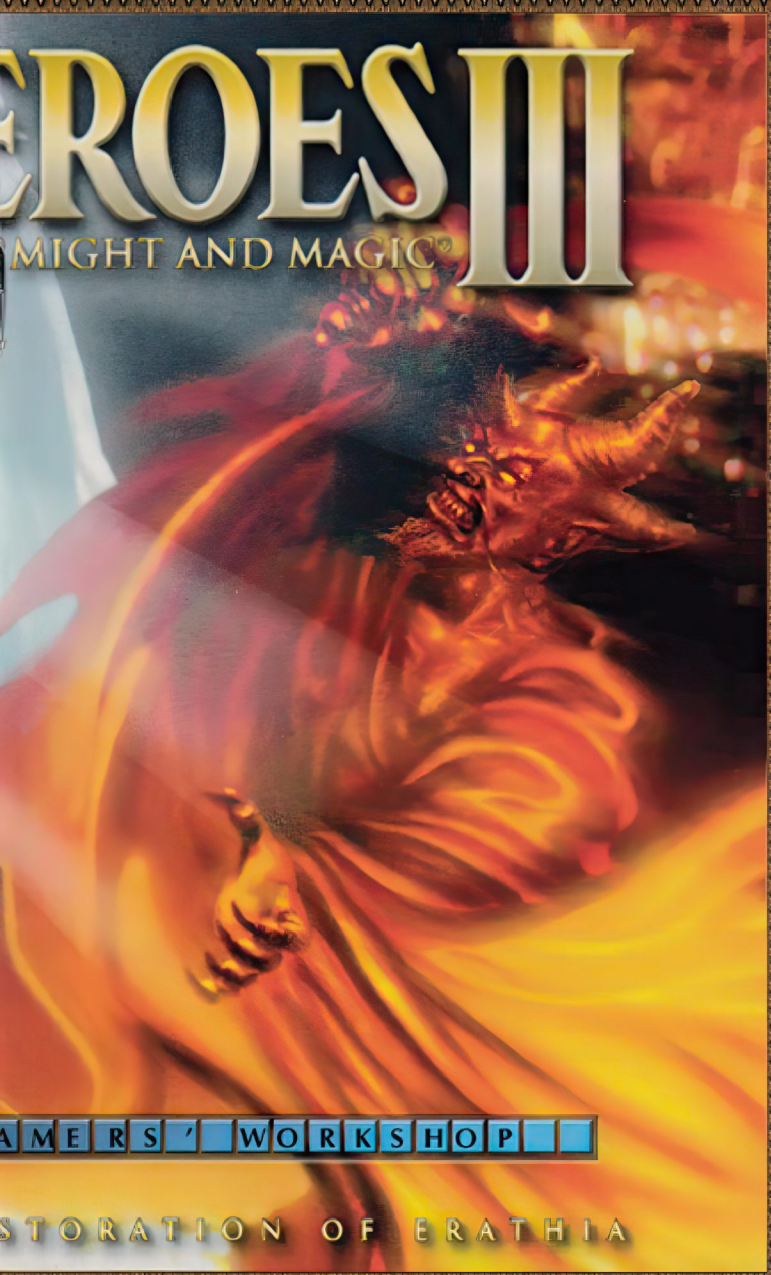
**Tome of Fire Magic** - Тази тежка книга крие в себе си всички магии от Огнената школа.

**Tome of Air Magic** - Тази тежка книга крие в себе си всички магии от Въздушната школа.

**Tome of Water Magic** - Тази тежка книга крие в себе си всички магии от Водната школа.

**Tome of Earth Magic** - Тази тежка книга крие в себе си всички магии от Земната школа.

# ОАКТИТЕ + CHEATS




*3] и въведете следните кодове:*

*nwccoconuts = Героят ви получава безкраен ход (MOVE POINTS)*
*nwcmuchrejoicing = Героят ви получава максимален морал*
*nwcalreadygotone = Разкрива пъзела*
*nwcgeneraldirection = Разкрива картата*
*nwcshrubbery = Увеличава всички ресурси*
*nwctim = Героят ви научава всички магии и получава 999 spell points*

### УВЕЛИЧАВАЩИ МОЩТА НА МАГИИТЕ

**Orb of the Firmament** - Тази сфера увеличава с 50% пораженията от Въздушни магии.

**Orb of Silt** - Тази сфера увеличава с 50% пораженията от Земни магии.

**Orb of Tempstuous Fire** - Тази сфера увеличава с 50% пораженията от Огнени магии.

**Orb of Driving Rain** - Тази сфера увеличава с 50% пораженията от Водни магии.

### УВЕЛИЧАВАЩИ МАГИЧЕСКАТА ВИ УСТОЙЧИВОСТ

**Garniture of Interference** - Когато е на врата, този артефакт увеличава магическата ви устойчивост с 5%.

**Surcoat of Counterpoise** - Носен на раменете, този артефакт увеличава магическата ви устойчивост с 10%.

**Boots of Polarity** - Носен на краката, този артефакт увеличава магическата ви устойчивост с 15%.

### УВЕЛИЧАВАЩИ УМЕНИЕТО "ОРЛОВО ОКО" (EAGLE EYE)

**Bird of Perception** - Увеличава умението ви "Орлово Око" с 5%.

**Stoic Watchman** - Увеличава умението ви "Орлово Око" с 10%.

**Emblem of Cognizance** - Увеличава умението ви "Орлово Око" с 15%.

### УВЕЛИЧАВАЩИ УМЕНИЕТО МИСТИЦИЗЪМ

**Charm of Mana** - Този амулет възстановява 1 магическа точка на ден.

**Talisman of Mana** - Този талисман възстановява 2 магически точки на ден.

**Mystic Orb of Mana** - Тази сфера възстановява 3 магически точки на ден.

### УВЕЛИЧАВАЩИ ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТТА НА МАГИИТЕ

**Collar of Conjuring** - Носен около врата, този артефакт увеличава продължителността на всички ваши магии с 1.

**Ring of Conjuring** - Носен на ръката, този артефакт увеличава продължителността на всички ваши магии с 2.

**Cape of Conjuring** - Носен около раменете, този артефакт увеличава продължителността на всички ваши магии с 3.

### УВЕЛИЧАВАЩИ ДОБИВА НА РЕСУРСИ

**Everflowing Crystal Cloak** - Когато носите това наметало, производството на кристали се увеличава с 1 на ден.

**Ring of Infinite Gems** - Когато носите този пръстен, производството на скъпоценни камъни се увеличава с 1 на ден.

**Everpouring Vial of Mercury** - Тази стъклеица увеличава добива ви на живак с 1 на ден.

**Inexhaustible Cart of Ore** - Каручката увеличава добива ви на камъни с 1 на ден.

**Eversmoking Ring of Sulfur** - Когато носите този пръстен, увеличавате добива на сяра с 1 на ден.

**Inexhaustible Cart of Lumber** - Тази каручка увеличава производството ви на дърва с 1 на ден.

**Endless Sack of Gold** - Увеличава приходите ви с 1000 жълтици на ден.

**Endless Bag of Gold** - Увеличава приходите ви с 750 жълтици на ден.

**Endless Purse of Gold** - Увеличава приходите ви с 500 жълтици на ден.

Ходили ли сте скоро на пл. Славейков? Да? А случвало ли ви се е да ви обяснят: "Tiberian Sun? Нямаме я в момента, ама ако дойдеш утре по това време ще я има!!!". Е на мен ми писна да ми ги разправят такива! Това е поводът за тази нова рубрика. В нея ще се отбелязват всички игри, появили се на пазара през текущия месец. В този брой е покрит периода от 1.04.1999 до 16.04.1999г. Поради липса на място тук са описани само по-значителните игри . Пълен списък по дати (както и нецензурирани прегледи за тях :P) можете да намерите на нашия уеб сайт (http://workshop.netbg.com).

*Evil Yeti*

## 1-ви АПРИЛ

### 1 Sci-Fi Pinball © FOX Interactive

От някъде 20 флипера, които са ми минали през ръцете - този се класира някъде към края на опашката. С една дума - трагедия.

### Jimmy White's 2 Cueball © Virgin Interactive

Един тон желания - наведнъж! Включително и желанието на всяка съпруга, мъжа и да си стои повече в къщи (а дали не съм се заблудил, понеже не ми е дошло още до главата... :) ). Повечето от игрите, включени в пакета, са типични за разни барове и кръчми - билярд, дартс и т.н. Аз не съм им фен, но има хора, които ги харесват...

### 2 Requiem: Avenging Angel © The 3DO Company

Човечеството винаги се е опитвало да си изясни цялата мистерия около рая, ада и легендите, които се носят за тях. През цялата човешка история, религията е била един от поводите за много борби, спорове, преследвания, та даже и световна война. Дори в днешни дни - хора умират или биват прогонвани от домовете си заради своите религиозни убеждения. Много станаха тези, които се чудят, кога ли ще се сложи край на това... В библията се споменава за ден, в който ада и рая ще се слеят... Изясни ли ви се сюжета на играта? :) А колкото до подробностите - играта си заслужава да затриете някой и друг ден пред компютъра. И тук проблемите са на лице. Веднъж хванете ли се на една стълба - чудно защо, доста трудно слизате от нея. Има и някои проблеми с играта в мрежа. Но като цяло - не е зле като за първи 3D shooter на 3DO.

### 3 Virtual Deep Sea Fishing © Interplay

Ходили ли сте на риболов? В днешно време срещаме симулатори на мравуняк, на град, на ловец - защо да няма и на рибар? Изборът ви включва 13 места за риболов, вписани в доста-добре направен 3D свят, в който мишката командва какво... (не! Този път не е базука!) ...плувката!

### East Front II ©Talonsoft

Ще се пренесете назад във времето и пространството! Намирате се в разгара на Втората Световна Война. Около вас навсякъде щъкат вражески войски, а студеният Руски климат прави обстановката още по-тежка. Имате избор за коя нация да се сражавате - Немци, Поляци, Финландци и Унгарци. Ако не минете в техния лагер, бъдете готови да се изправите срещу тях.

### Speedy Blupi © EPSITEC

Малка, сладка аркейд игричка. Нещо от сорта на Commander Keen преди много години. Честно казано - при наличието на Lomax и Earth Worm Jim (а да не споменавам Jazz JackRabbit) - никога не бих седнал да играя това. Главният герой е един плондир който с нищо не превъзхожда сладкото (но вече одъртяло) лапе Keen (спомняте ли си Commander Keen?). Губи-време!

### 4 Grand Theft Auto - London '69 © ASC Games

Не! Това не е GTA2. Само едно add-on-че за GTA1. Този път разнообразието от превозни средства се простира от спортни коли, до луксозни лимузини (като не са забравени и добрите, стари английски таксита) иначе играта си остава същата...

### V-Rally © Infogrames

Игра с коли... Много изчерпателно, нали. :) Имате всичко на всичко 40 писти, но за сметка на това - те са най-детайлизираните писти, правени в състезателна игра до сега. Управлението на колата е доста сносно, а същевременно е и реалистично. За съжаление - няма тръпка, както в The Need for Speed 3. Няма полицаи, няма насрещен трафик - състезавате се основно с хронометъра.

## 2-ри АПРИЛ

### Karate Fighter © ValuSoft

От кога не сте играли Street Fighter или нещо друго в този стил? Ето ви чудесна възможност да разпуснете малко и да разхвърляте насам-натам някой и друг противник. Нивата са на принципа - бял колан, жълт колан и т.н. до черен. Иначе - нищо особено.

## 3-ти АПРИЛ

### 5 Hell-Copter © UBISoft

Действието се развива към края на нашето хилядолетие - време на световна криза (какво съвпадение... същото казаха и по новините вчера :)). На вас се пада задачата в продължение на 20 нива да размазвате лошите по околните склонове, стремейки се да спасите световния ред. Погледа над нещата е същия, като в добре-познатите ни Jungle/Nuclear/Desert Strike. Има възможност както за самостоятелна, така и за team игра (един за всички - всички за ония свят)... Графиката и анимациите не са лоши, даже могат да минат за хубави... Играта определено си заслужава загубеното време!

1

2

3

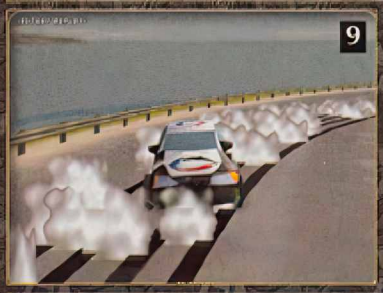
4

5

6

7

8


9

10

11

12

## 5-и април

### Creatures 2 Deluxe © Mindscape

За тези от вас, които си нямат идея за какво става дума - Creatures е игра, в която си развъждате една доста-голяма агитка от малки животинки. В играта ще има повече опции, отколкото в Creatures 2.

## 6-и АПРИЛ

### Sports Car GT © Electronic Arts

Още едно заглавие - до болка познато за любителите на Sony Playstation. Electronic Arts са се заели да направят версия на GT racing за PC. Сами ще си доизкусорявате и ъпрейдвате колите в малка спретната ... работилница. Останалите участници в състезанието се управляват от компютъра, като авторите са се опитали да постигнат максимална симулация на истински шофьори.

## 7-и АПРИЛ

### Extreme Wintersports © Head Games

Опитайте се да изпреварите часовника (за беда, той май е електронен и не се върти, та ще ви е трудничко). И всичко това - без да се лишавате от удобствата на добрия стар фотьойл пред PC-то (почти като рекламата на WS-Teleshop).

## 9-ти АПРИЛ

### 7 Beat Down © HOTB

Според някои - това е игра основоположник на нов жанр - градска екшън-стратегия. Ще имате на разположение цяла ваша собствена банда. Целта е ясна - смърт на конкуренцията (колко познато... :))! За всяка от 15-те мисии ще ви се налага да използвате различна стратегия. Играта поддържа до 4 човека един срещу друг по мрежа или Internet.

## 12-и АПРИЛ

### Age of Empires Gold Ed. w/t Rise of Rome Exp. © Microsoft

Нищо интересно (освен няколко нови нива) - просто Microsoft се чудят как да изсмучат още някакви пари...

### 8 Football Mogul © Wizard Works

Това не е спортна игра, както някои от вас вероятно вече са си помислили. Изживявали ли сте се някога, като менажер на любимия си футболен отбор? А за по-запалените - и позицията на главния треньор е свободна...

## 13-и АПРИЛ

### 9 Boss Rally © South Peak Int.

От създателите на Men in Black - едно прекрасно ново 3D екшън-рали! Защо ли прозвуча като реклама на нов филм? Там това клише е доста експлоатирано. Автопарка включва 16 коли, които можете да променяте и "ъпгрейдвате" както намерите за добре. За всяка от 6-те писти ще ви се наложи да използвате различна стратегия (според атмосферните условия).

### 6 3D Pets © Neechez Innovation

Отглеждали ли сте тамагочи? А виртуално приятелче? Ако поиграете малко на 3D Pets - за винаги ще се откажете от тази безумна идея. По-добре идете до най-близкия магазин Зоо-Свят и си купете едно съвсем обикновено, средно-статистическо домашно куче!

## 14-и АПРИЛ

### 10 Yoot Tower © Sega PC

Ето това е играта, която трябва да стане нещо като задължителен изпит за постъпване на работа в Столична Голяма Община. Ако бъдещите "общинари" не смогнат да се справят с населението на една кула - как се очаква да се оправят с цяла столица?!?! Идеята на играта е много хуманна - трябва да се грижите за благополучието и душевния мир на живущите. Ако не се справяте добре - на края ще останете с една призрачна сграда, пълна с нещастни и депресирани хора. Успех!

### 11 Machines © Acclaim

Още една 3D стратегия в реално време с добър замисъл. Ще можете да "влезете" във всяка бойна единица и да я командвате. Предварителен поглед на играта ще намерите в миналия брой.

## 15-и април

### Blaze and Blade © THQ

Поредната RPG игра в стил Final Fantasy, изпълнена с много магия и митични създания. И всичко това е сравнително добре вмъкнато в един красив 3D свят. Можете да играете с джудже, фея, елф, магьосник, свещеник, крадец или боец, като всеки от тях си има специфични плюсове и минуси. Струва си да затриете малко време и да се поразходите из "Забранената Земя".

## 16-и АПРИЛ

### 12 Malkari © Interactive Magic

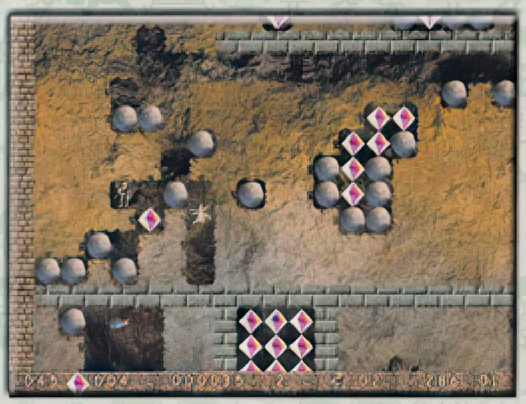
След навлизането в системата Malkaki на пътуваща комета, гравитационните сили са нарушени и единственото, което остава са 100-тина астероида, свободно реещи се из космоса. Предвиждайки своята съдба, учените са разработили херметически капсули, съдържащи частици живот. Ето, че е дошло времето някой да възроди тази изчезнала цивилизация. Нали се сещате на кого се пада честта? :) Можете са се изявявате самостоятелно, както и да играете срещу или заедно с максимум 40 човека в мрежа или по Интернет. Приятни занимания! :)

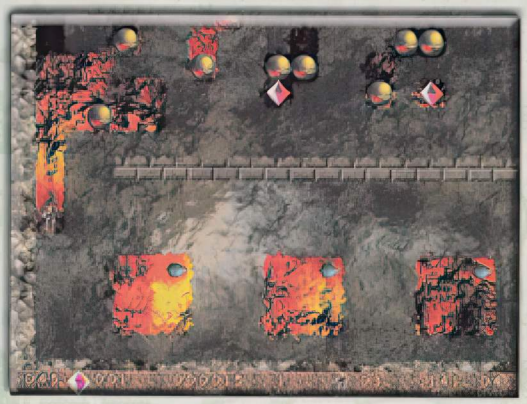
# ОТ КРАК

## BOULDA DASH

Заглавието на тази игра трябва да говори много на ветераните на 8 битовите компютри. По-късно тя бе преработена и за XT, а сега се появява със съвсем модерен облик. Което само по себе си е гаранция, че играта е доста интересна. Иначе щеше да потъне в забрава след няколко години. Колегата Chopper е върл поклонник на Boulder Dash още от най-ранните му превъплъщения. Честно да си призная, той си е и доста добър на нея и играе далеч по-кадърно от мен, но неговото мнение е прекалено пристрастно. За това на мен се падна и честта да ви запозная с това доста интересно заглавие. То е попаднало в рубриката единственото поради факта, че просто НЯМА какво толкова да се пише за нея, иначе по отношение на идеята, шапка му свалям на този, който я е измислил.

И така, Boulder Dash е логическа игра, която изисква от вас бързо и комбинативно мислене, както и добри рефлекси. Вие сте някакъв тип (ако искате крадец, касоразбивач, търсач на силни усещания, Индиана Джоунс, ако щете), който се разхожда из различни нива. Целта му е да обере определен брой диаманти за точно определено количество време. То никога не достига, запомнете го още отсега. За съжаление, диамантите не растат по дърветата, ще трябва доста да се потрудите, за да си ги вземете. Обикновено те са затрупани с камъни, които вие трябва да подкопаете или преместите по някакъв начин. Играта е изцяло двуизмерна - вие се движите из правоъгълник с неустановени размери само наляво-надясно и нагоре-надолу. Нищо чудно в скоро време да видим някой 3D вариант на Boulder Dash, но това е тема на друга статия.





По принцип пробиването на път из лабиринтите става чрез прокопаване на тунели. Всички камъни (и диаманти) се подчиняват на законите на гравитацията. Ако ги подкопаете, те ще паднат. Ако не сте достатъчно съобразителни, нищо чудно и да ви затрупат и тогава "Bye, bye life, bye bye happineszs". И така, ако погледнете и снимките, ще разберете доста поясно това, което се опитвам да обясня. Предизвикателствата пред вас са най-различни. От откопаването на някой особено сложен диамант, до това винаги да имате едно наум да не затрупвате изхода си (повярвайте ми, ужасно е изнервящо). Животът и без това е сложен, но за да го вгорчат допълнително, създателите са измислили и разни животинки, капани, непробиваеми скали и изобщо ненормални нива. Хубавото при гадините е, че ако успеете да им светите маслото, като избутате някой камък над главата им, ще се окажете с десетина кристала напред с материала. Естествено, нивата са много, стават все по-гадни и се срещат най-различни новости, но тях няма смисъл да ги описвам....

Какво друго да ви кажа, трябва да поиграете малко Boulder Dash и да усетите тръпката и тогава ще разберете напълно, защо отправям такива хвалебствия към нея. Естествено, тя няма да се понрави на всички. Почитателите на Quake и Starcraft сигурно са изсумтели презрително още в началото на тази статия. Въпреки всичко, препоръчвам дори и на тях да се пробват на Boulder Dash. Заслужава си!

Groove

## AARGON

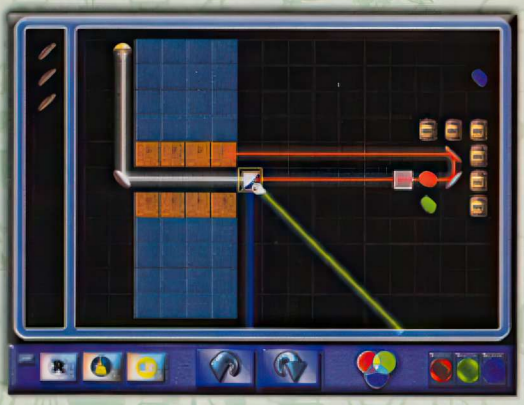
Още една логическа игра, която обаче ще намери много по-малко радушен прием у играчите в сравнение с Boulder Dash. По принцип тя съвсем не е лоша, но си мисля че наистина малобройни са хората, които ще тръгнат да минават и 120-те й нива. А аз не бих могъл да кажа с ръка на сърцето, че се присъединявам към тази група.

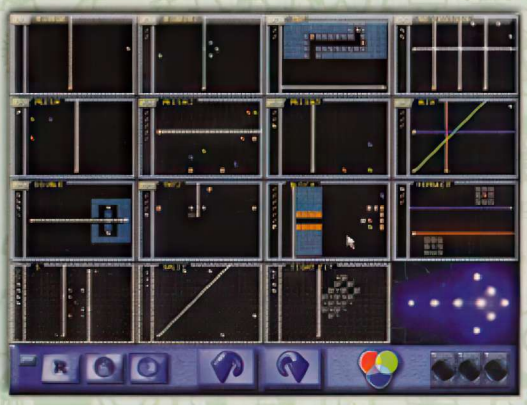
Aargon е игра от типа на "Логиката реши" в списание Космос преди доста години. Идеята е проста. Имате огледала, които отразяват светлината, която им бива подадена от различни източници (най-често прожектори). Освен това по полето има най-различни монети в няколко цвята. Целта е проста - монетите трябва да бъдат осветени при това от светлина, която

съответства на облика на този предмет. Разполагате с най-различни неща, пречупващи светлината - обикновени отразяващи огледала, призми, диаманти и т.н. Имате по ограничена бройка от всяко едно от тях. Действайте.

Звучи просто, но има най-различни усложняващи живота обстоятелства - динамит, стени... Нивата на сложност започват от Beginner и завършват с Expert. Пуснете си една загадка от най-трудната степен и със сигурност ще откажете от всякакви мераци по отношение на Aargon. За да се справите със загадките, ви е необходимо логическо мислене в конски дози. Резултатите се постигнат с много главобльскане и последвалото го главоболие. Ако сте някакъв отчаян фен на физиката, истински сте се забавлявали, докато сте играли The Incredible Machine или си падате по логическите задачи, Aargon ще ви допадне. В противен случай, по-добре да не допускате тази игра да се домъкне на хард-диска ви. Просто няма да се задържи там за повече от пет минути. Аз се отказах след първите 20-30 нива. Те започнаха да ме тормозят много повече, отколкото е полезно за здравето.

Groove





# GRUNTZ

Gruntz е поредната малка игра, излязла изпод перото (май не е точно това думата, но както и да е) на Monolith. Този път става дума за една смесица между логическа игра и екшън - Gruntz. Също като Get Medieval, тя няма амбициите да стане нещо мега-яко и да бъде на върха на всички класации по продажби. Gruntz е някаква майтапчийска игра, която със сигурност ще ви убие немалко време пред мониторите (а ако не я харесате, това ще стане моментално, така че няма да си трошите напразно времето и нервите). За какво точно става дума? Ами представите си терен, гледан от птичи поглед (е, не съвсем птичи, но просто не мога да намеря подходящата дума). Сложете елементарен лабиринт, няколко капана, стрелки, ключове, специални плочки, най-различни екстри из така полученото ниво и сте готови. Горе-долу това ще намерите в Gruntz.

В играта имате две опции за игра - кампания и единични битки, наречени още battlez (ами със сигурност момчетата от Monolith не са имали време да разберат, защо z-то толкова мистериозно се е появило във всички окончания на думите в множествено число). Естествено, имате опция за игра в мрежа и Интернет с още до трима ентусиасти.

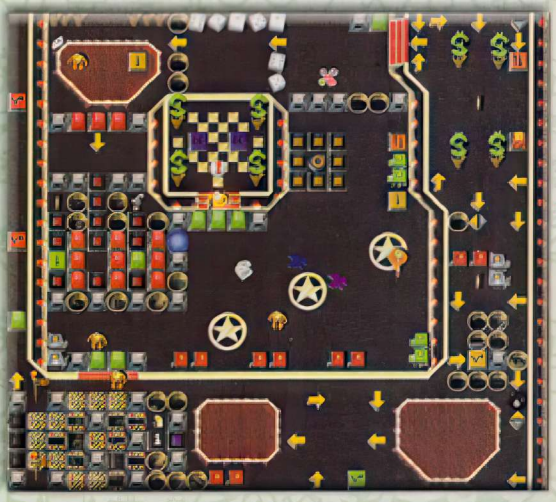
Кампанията представлява свързани помежду си мисии, чиято цел е да намерите и дадете на вожда си парче от старинен талисман. В началото нивата са малко повече от елементарни и не би трябвало да имате каквито и да е било проблеми. На всеки четири мисии се сменя и околната среда. Тя е най-разнообразна и сред вариантите присъстват дори Междузвездните Войни (явно манията по култовия филм здравата е обзела света). В кампанията нерпекъснато ще намирате нови и нови елементи и ще забавлявате до края с тях. За да се справите с трудностите, на помощ ви идват три типа предмети - toolz, toyz и power-upz. Сечивата под формата на лопати, железни ръкавици и т.н. са ви необходими, за да се справите с препятствията. От друга страна, по нивата ще се разхождат и враждебно настроени същества, с които ще трябва да се справите с помощта на арсенал, вариращ от сопи до големи розови chaingun-и. Но в крайна сметка играта е в основната си част по-скоро логическа, отколкото екшън.

Мултиплейърът или Battlez (отделни битки срещу компютъра) са настроени по-скоро стратегически. Там целта е да се организирате бързо и качествено и да завземете крепостите на враговете.

Графиката е доста сносно нарисувана в някакъв полу-анимационен, полу-комичен стил. Няма да имате никакви претенции по отношение на движенията на gruntz-овете или анимациите по време на играта (иначе казано moviez). Разделителната способност е от 640 на 480 до 1024 на 768 точки.

Като цяло оригинално заглавие, което има голяма вероятност да ви хареса и да изяде няколко дни от безценното ви време. Все пак няма да съжалявате за последното :))

*Groove*



# BATTLEBOARD

Когато за пръв път видях тази игра, ме налегна двойна носталгия. Веднага пояснявам, какво имам предвид. Battleboard е смесица между Archon и Melee опцията на Star Control II. Ако не са ви познати и двете игри, не се отчайвайте. Концепцията на Battleboard е относително просто, така че си мисля, че за нула време ще успея да ви я разясня.

Представете си едно шахматно поле с малко нестандартните размери 7 на 8 квадратчета и няколко дупки, разположени по продължение на дъската. Сега наредете мислено по 14 фигури от в двата края (подобно на шаха - ако ви е бедна фантазията, вижте картинките). Всяка фигура си има своите специални способности. Те имат различна скорост, здраве, оръжия и т.н. Двете страни разполагат с абсолютно едни и същи единици. Целта е да убиеш вражия цар.

Тази смесица между стратегия и екшън се играе на ходове. Всяка фигурка (или както там си я кръстите) може да се движи по полето по определени правила. Тук шахът няма да ви помогне. Радостното в случая е, че Battleboard любезно ви показва възможните места, където можете да си движите единиците. Когато две фигури се срещнат, започва битката. Играта се превръща от походова стратегия в екшън в реално време, гледан от птичи поглед. По някакъв терен (зависи, къде се срещнете) двете единици започват да се обикалят и стрелят. По-мощните фигури имат по-добри характеристики и съответно е относително лесно да сгрибите по-слабата жертва. С течение на времето се оказва, че силата не е от толкова голямо значение, ако сте сръчни в ръцете. Достатъчно е да поиграете няколко дни и мисля, че няма да имате проблеми с компютъра. Дори срещата между царица и пешка не е предрешена. Ако оцелеете след битка, вашата енергия не се възстановява, а остава на нивото, на което сте останали след сблъсъка. Това открива нови хоризонти в тактиките, които може да приложите на враговете си. Целта, естествено, е да се изтрие противника от лицето на земята.

Истинският купон в Battleboard настава в мултиплейър опцията. Там нещата придобиват доста позловещ дух. Да биеш компютъра е едно, да биеш колегата - съвсем друго. Това е въпрос на чест и достойнство. Така че, пригответе се за люти сражения, ако се намирате някъде, където машината ви е вързана в мрежа (например на работа или имате късмета да сте се сдобили със съсед с PC). Уверявам ви, че един deathmatch на Battleboard не е по-малко вманиачаващ от Starcraft, например (е, може би малко преувеличавам :)...Като цяло едно доста достъпна (от хардуерна гледна точка) и забавна игра, която със сигурност ще допадне на широк кръг хора. По-добре си я намерете и я пробвайте (особено ако сте в мрежово обкръжение).

*Groove*

# DILBERT GAMES

Кретенията не ходи по животните, а по хората!". Напълно възможно е да стигнете до този извод, след като се докоснете до Dilbert Desktop Games. Гореспоменатото твърдение е доста спорно, особено като гледам какви ги върши котката в къщи, но все пак съм принуден да се съглася с него. Тази игра е доказателство и до какви низини може да достигне човешкото съзнание, когато няма какво да прави. С други думи, някой се е чудил, как да си загуби качествено времето. И е направил нещо, което доста успешно да губи времето на другите. В крайна сметка това не може да бъде наречено игра, а просто губи-време и губи-нерви, а може да стане и губи-работа (ако се увлечете прекалено много, но това изобщо не е в сила, ако работите в Gamers' Workshop :))). Преди няколко броя ви разказах подробно (а според НЯКОИ колеги, прекалено подробно) за Desktop Toys., която доста прилича на Dolbert Games. Те са мини-игрички, предназначени да направят чакането на последния звънец по-поносимо. Пускате ги и се разтушавате за няколко минути. Това е. Няма ролеви елементи, няма куестове, няма пъзели, няма 3D рендвани картини, няма нищо!

В началото ви се сервира меню, от което ще можете да си изберете с каква форма на човешката олигофрения сте психически подготвени да се срещнете този ден. Опциите не са много, но за сметка на това са качествени. И така, сред специалитетите на заведението са следните: Techno Raiders (бясна надпревара за понички и стреляне с мобифони), Enduring Fools (стреляне по миловидни лица, които се появяват по екрана), Elbonian Airlines (с огромна пушка обстрелвате по самолети, балони и острови. За амуниции служат вашите служители), Boss Evaders (стреляне по шефовете ви, докато те се опитват да ви затрупат с работа), Can-o-Matic 2 (с огромно оръдие целите най-различни благинки) и накрая Project Pass off. В последната игра се състезавате с една маймуна и нейните последователи, кой да примери хубавите проекти и кой гнусните. Трябва да сте бързи и да придърпвате апетитните парчета от баницата, а боклуците да пробутвате на животното срещу вас. Идеята за маймуна е свежа. Сигурно трябва да сте подобен примат, за да си купите точно тази игра :)).

*Groove*

# SILVER

**производител:** InfoGrames **разпространител:** InfoGrames **жанр:** rpg/strategy/action/adventure **homepage:** www.silver-game.com

Искате ли да пробваме нещо ново? Хайде да бръкнем с клечка в окото на общоприетите норми и традиционализма? Ето какво ви предлагам: вие избирате, дали искате да четете дълъг, подробен и адски скучен преглед на Silver, или предпочитате малко по-нестандартен подход? Като например едно кратко тестче? Хем ще ви видим, колко знаете! Е, какво да бъде? Тестчето ли? Тестчето?! МУАХАХАХАХАХА!

Прощавайте, развълнувах се! Та значи, избирате отговорът, който смятате че е най-подходящ (както виждате, не казвам верен, не че ви подценявам, просто си знам стоката) и го ограждате. След като приключите с всичките въпроси, бързо прелистете към края на статията (подчертавам бързо), където ще откриете верните отговори. След като си сметнете резултата, може да си го запишете на листче и да се хвалите пред приятелите си (на доверие ще приема че имате такива). Готови ли сте? Добре, да започваме!

1. Какъв тип игра е Silver?

А) Ъ-ъ-ъ, ами като ... ъ-ъ-ъ, абе май е нещо средно между Mortal Kombat и Mortal Kombat 2, а?!

Б) Сто процента е подобна на Command and Conquer или Quake. Напоследък само такива ги правят!

В) От това което съм чел по въпроса, а смея да твърдя че съм доста навътре в материала (имам Интернет, нали разбирате), спокойно мога да заявя, че това си е чиста търговска симулация или поне е много близка до Tomb Raider; в края на краищата те в днешно време не можеш да се отървеш от подобни неща!

Г) Silver е оригинална смесица от жанрове, която е успяла да събере в себе си всичко най-хубаво от ролевите игри, куестовете и класическите аркейдни екшъни, като към този микс е прибавена и сериозна доза стратегически елементи.

2. Кой е главният герой?

А) Ъ-ъ-ъ ... Освалдо Риос?!

Б) Абе не знам, ама сто процента са го откраднали от Command and Conquer или Quake. Те днешно време само да клонират могат!

В) Лара Крофт естествено. Или поне прилича на нея. Те и без това днешно време само нея копират!

Г) Ти бе, гъбо! Ти си главния герой, като се превъплащаваш в ролята на Дейвид - обикновен младеж, вярващ в доброто и злото, с чиста душа и сърце, изпълнено с обич към неговата любима Дженифър.

3. Каква е фабулата в играта?

А) Какво е "фабула"?

Б) На кой му пука за фабула бе, важно е multiplayer-ът да е як - като при Command and Conquer или Quake.

В) Вижте какво, по-същественото според мен е красотата в играта. Фабулата си е фабула, но няма ли красота, няма ли хубави форми, това заглавие ще потъне в забвение! Ето вижте например Tomb Raider - фабулата никой не я помни, ама формите са вечни!

Г) Злият магьосник Silver е едноличен владетел на Jarrah и управлява поданиците си със строга ръка. Когато му хрумва, че има нужда от нова жена,той решава да отвлече всички жени от кралството си,

за да си избере бъдещата съпруга. Много семейства са разбити, много деца остават без майки, а всеки, който се противопостави на заповедта на господаря, бива или убит, или хвърлен в тъмницата! Вашата възлюбена Дженифър е отмъкната изпод носа ви и вие ще трябва да направите всичко възможно, за да я спасите! Така се поставя началото на едно вълнуващо приключение.

4. Приключение? Зъл магьосник? Отвлечена любима? Колко интересно! Всъщност тия неща май съм ги срещал и на други места! Има ли смисъл да продължавам да чета?
А) Какво е "приключение"?
Б) Абе, вместо да се занимаваш с глупости, я ела да направим едно Quake-че!
В) Защо по-добре не седнеш да поиграеш Tomb Raider. Едва тогава ще разбереш, какво значи любов!
Г) А, нье бье! Аз щото си нямам друга работа, та съм седнал да ви занимавам с глупости. Вие какво си мислите - тия от Workshop-а кучета ги яли. Пишем си ей така, колкото да не е без хич. Да не би да мислите, че на мен не ми се играе Quake... Ама вместо да дупча с куршуми шишарката на Freeman съм се хванал да ви губя времето. Че и моето! Дали да продължавали да четат? Ще четете и още как!

5. Извинете, ама това май не е истински тест, а?
А) Браво бе, Айнщайн, ти ме разкри. Както и да е, май ще е по-добре да спираме с глупостите и да се концентрираме върху самата игра.
Б) В края на краищата, нали за това ни плащат (абе плащат ни, нали?)
В) Нали?!?!!
Чакайте малко да се съвзема. ... Така е по добре. Сигурно някой ще се зачуди, какво ли е толкова специалното на тази игра, та ви правя подобни постановки? Ами много са по-специалните неща в Silver, но те нямат никакво отношение към факта, че просто исках да се пошегувам с вас. Ако и вие сте се забавлявали, колкото и аз, докато пишех тези редове, и си представях някои адски учудени физиономии, то значи не съм си губил времето напразно. Ако ли не - Ай Ем Вери Сори, просто бяхте в ролите на камилчетата. Та за какво си говорехме? А-а да, Silver. Ами да започваме.
Споменете ли за дракони и орки на някои хора с приличен стандарт за лична хигиена, ще видите как с погнуса и презрение ще се спуснат към вас като косовски бежанци на хуманитарни помощи. Всъщност не съм сигурен, че дори и толкова внимание ще ви бъде отделено. Забелязал съм, че повечето играчи, имащи в главите си само бързи коли, футболни топки и оръжия с размерите на печка "Раховец", изпитват истинска ненавист към мрачните светове на RPG-тата. Самият този акроним поражда в главите на непросветените представи за брадати немити типове, покрити с белези, хвърлящи зарове и надигащи халби с бира (по възможност "Леденика"). Едва ли не ролевите игри са игралният вариант на "Трейнспотинг".
Ето тук е по-специалното на Silver. Защото тази игра може да промени възгледите на хората, като им предложи да опитат от прекрасния свят на RPG-тата. Защото, както споменах по-горе, Silver е комбинация от най-хубавите черти на няколко жанра с преобладаващ ролев елемент, събрани в едно великолепно цяло.
Действието в играта се развива в митичните времена на мечове и магии и най-общо казано представлява класическа битка между Доброто и Злото. Вашият герой Дейвид се изправя срещу злодея Silver, за да възвърне любимата си и да възстанови мира и спокойствието на сънародниците си.
Играта започва с пристигането на императорските копои в Haven - родното място на вашето момче. Пред неговите/вашите очи хората на Silver отвличат Дженифър, заедно с останалите млади жени от Haven. С помощта на вуйчо си, Дейвид се отправя по петите на похитителите. Макар и в началото сценарият да изглежда плитък, с течение на играта фабулата се пооплита и придобива множество нюанси, като в нея подобаващо място ще заемат любовта, скръбта, предателството и смъртта.
Хубаво е да знаете, че не сте сам в борбата срещу тиранина. Недоволните от управлението на Silver са доста и ще получавате помощ от най-различни места. Така ще научите, че за да победите тиранина, ще трябва да намерите осем магически сфери, всяка от които ще ви дава умения в съответната магия. За да съумеете да се справите с нелеката си задача, ще трябва да потърсите помощ от бунтовниците, чийто лагер е около родното ви място. Тук трябва да отбележа, че в нито един момент, освен на финалната битка в играта, Дейвид няма да бъде сам. С него винаги ще има поне още един герой, като по пътя си ще срещате различни персонажи, който ще ви предлагат услугите си. Всеки, който за момента не ви е необходим, можете да изпращате в бунтовническия лагер, откъдето при нужда можете да го включите в групата си. Максимум двама души могат да придружават Дейвид в приключенията му.
Съвсем откровено мога да заявя, че Silver е играта с най-удобен интерфейс, която съм играл или виждал някога. Цялото действие се контролира от мишката и няколко клавиша от клавиатурата. С натискане на десния бутон върху героя излиза сферично меню, което съдържа инвентара ви, оръжията, магиите, магическите предмети - въобще всичко, което има някакво отношение към играта. От там лесно и бързо можете да променяте въоръжението или пък да излекувате съответния персонаж.
Битките играят съществена роля в играта, и трябва да ви кажа, че толкова елегантна система за водене на сражения досега не съм срещал. Стълкновенията с врага са в реално

време и вие ще трябва да контролирате действията на цялата си група, като най-удобно е да поемете ръководството над един от персонажите ви (не е задължително да е Дейвид) и да оставите компютъра да се грижи за останалите. Ударите с оръжията се изпълняват доста елементарно - задържате Ctrl и с движения на мишката наляво и надясно замахвате в съответната посока, с движение нагоре нанасяте мощен прободен удар, а при движение надолу героят ви се завърта и нанася удар на намиращи се зад него врагове. С Ctrl и десния бутон без движение на мишката се предпазвате от удар. Освен стандартните удари ще имате и осем специални атаки, които ще научавате с течение на приключението. Те ще нанасят огромни поражения на врага, но след всяко използване на дадена атака ще трябва да мине известно време, преди да можете пак да се възползвате от нея.

Юнак без оръжие е като вампир без кучешки зъби - презрян и обречен на смърт. Това важи и за нашия Дейвид, но момчетата от Infogrames са се погрижили, той да не изпада в конфузни ситуации. Silver предлага осем оръжия за близък бой, осем вида щитове, осем оръжия за бой от разстояние, осем магически предмета, осем магии и осем магически отвари. Всяко едно оръжие, предмет или магия първо трябва да си го намерите, за да можете да го използвате. В играта има и пари, но тях ще ги използвате само за закупуване на амуниции, отвари и храна, която ви увеличава жизнените точки.

Действието в играта е доста праволинейно, така че винаги ще знаете какво точно се иска от вас и няма да се налага да се лутате насам-натам. Но нека това не ви заблуждава - в повечето ситуации винаги ще има повече от един начин за решаване на даден проблем. Само ще ви дам един пример. В една от забутаните улички на град Rain ще се натъкнете на върколак. И сами знаете, че тези гадини са доста неприятни, но за сметка на това са адски корави. Ето какво направих аз - скочих му и с тримата ми герои и след като двама умряха, с последни сили и множество презареждания успях да го гътна. Между другото по време на битка, ако някои от персонажите ви падне, то той не умира, а просто за периода на сражението не можете да го използвате. След края на битката той отново ще си е жив, но без почти никакви жизнени точки, така че ще трябва да му дадете да хапне. Та да се върнем на върколака. След като опънах миризливата му кожа на стената, реших от любопитство да надникна в съседната уличка. Там стоеше някакъв човек, който ми обясни, че ако бях се отбил преди битката при него, той щял да ми даде сребро, с което да намажа острието на оръжието си. Реших да пробвам и презаредих играта. Ами, какво да ви кажа - със сребро по оръжието, върколакът даде фира още преди да разбере какво става. Тук искам да отбележа, че в Silver не можете да се записвате на произволни места. Само след като минете някакъв определен етап от играта се появява един библиотекар, който ви предлага да "запише приключенията ви". Колкото повече напредвате, толкова по-трудни ще стават противниците ви и толкова по-заплетени ще бъдат загадките. На определени места ще се изправяте срещу босове, които ще бележат отделен етап от играта. Всеки един от тези могъщи противници си има слабост, от която ще трябва да се възползвате, за да можете да го победите. Всяка победа над такъв противник ще повишава нивото на Дейвид и другарите му, което означава повече жизнени и магически точки.

В графично отношение Silver е просто прекрасна. Играта се състои от 3D персонажи, разположени върху рендван фон. Отделните герои са доста добре направени, макар и облечени в сравнително малко текстури. Играта не изисква ускорител, и въпреки 3D образите върви изключително гладко. Особено силно впечатление прави заобикалящата среда, която е направо фантастична. Вярно е, че повечето от фоновите сцени са статични, но пък за сметка на това са страшно добре изпипани и детайлни. Всяка промяна във външния ви вид се изобразява на екран. Ако извадите меч, то той се появява в ръцете ви, ако добавите и щит и него ще видите на екрана. Само добри думи мога да кажа за визуалните ефекти при използването на магии. Видно е, къде са отишли четирите години разработка на тази игра.

Звуковите ефекти са доста добри, макар и на моменти да се чуват странни шумове. Музикалният фон не отстъпва на SFX-а. Актьорите, дали гласовете си на персонажите от Silver, също са си свършили добре работата.

Като цяло мога да кажа, че това е едно прекрасно приключение, което внесе много свежест в кафявото ми Quake ежедневие. Шапка свалям на момчетата от Infogrames за интригуващата фабула, прекрасната графика и най-вече най-добрата за всички времена (е добре де, поне досега) система за водене на битки реално време от такъв тип.

Какво? За резултатите от теста ли? Какъв тест?!

*Whisper*

# CIVILIZATION CALL TO POWER

производител&разпространител: Activision

жанр: Походова стратегия homepage: www.activision.com

Вминалия брой ми се падна честта да напиша прегледа за Alpha Centauri. Въпреки че читатели ни имаха възможност да прочетат едва 2/3 от цялата статия (казвам ви, повтарящата се страница не е от това, че ме е мързяло да пиша, проблемът е чисто технически. Честна дума, ако не вярвате, проверете сайта ни...), все пак достатъчно бях казал по въпроса, относно моите по-големи очаквания от тази игра. Става дума за нововъведенията,

Overview на нашата империя - все още и самото начало на нейното развитие

които буквално бяха попаднали в Червената Книга в новия продукт на Sid Meier. Alpha Centauri е един много добър продукт, но тя не ми достави онова удоволствие, което гарантираше преди известно време името на този човек. Когато погледнах Civilization: Call to Power осъзнах, какво бях очаквал от Alpha Centauri. ТОВА Е ИГРАТА. Според мен тя е далеч по-добра от Alpha Centauri. А ако прочетете статията ще разберете и мотивите ми.

Историята по излизането на тази игра е доста интересна. Редовните ни читатели сигурно няма да се изненадат, че поредната игра от рода на Civilization излиза не от компанията-майка Microprose, а от Activision. В брой 5 на нашето любимо списание, Whisper успя да обясни с думи прости този феномен. Ще се спра на случая съвсем накратко за тези, които не притежават гореспоменатия брой:

Civilization едно време е била картонена игра (като Монополи) и правата за нея са били държани от Hartland Trefoil - компания, която Microprose купува, за да си осигури монопола над заглавието. Въпреки всичко те забравят разпространителя на Civilization за Америка - Avalon Hill, който продава правата си на Activision. И става една манджа с грозде :)... Съдилища, процеси, адвокати - най-накрая Microprose се принуди да даде лиценз на Activision за една игра с името Civilization. Така се стига до Call to Power (CTP).

Крайно време е да ви запозная и със самата игра. Първо няколко думи за абсолютните начинаещи в изкуството, наречено Civilization. Играта започва 4000 години преди новата ера. Началото на вашата могъща империя се слага от един заселник, който основава столицата ви. Следват години на развитие, войни, открития и т.н. докато не унищожите останалите цивилизации или достигнете до космоса или доживеете до 3000A.D. с най-много точки. През това време вие се грижите за градовете ви, населението, дипломатическите отношения с останалите играчи, недоволствата, ресурси, търговия и какво ли още не.

В CTP има много различни „правителства" - всяко си има своите силни и слаби страни. Най-зле е Тиранията

Още първата "Цивилизация" се славеше като една от най-комплексните походови стратегии, появили се на пазара. CTP не се различава от това. От Activision са решили да остават направеното от Sid Meier и да надграждат над него. Така че не очаквайте игра, много по-различна от Civilization през 1991 година. Въпросът е колко по-различна е направена CTP. Според мен, а и Whisper е напълно съгласен с мен (да му се ненадява човек) Civilization:CTP има всички основания да претендира, че е по-доброто продължение на Civilization (Alpha Centauri на Sid Meier не е като да не е Civilization II в космоса). В този ред на мисли, хвърлете един поглед на частта от списанието с предварителните погледни - там има страничка за творението на Microprose - Civilization II: Test of Time и ще разберете, че след години мълчание всички са решили в относително

Търговията, когато имате повече стоки от един тип се превръща в доста доходоносно занимание

кратък период от време да издадат свое копие на Civilization.

И така, като започнете играта ще видите, че всичко е станало доста по-убедително от графична гледна точка. За разлика от Alpha Centauri (където със сигурност дизайнерът е липсвал по болест), Civilization:CTP е приятна гледка за окото. Не може да кандидатства за най-красивата походова стратегия (мисля, че няма нужда да обяснявам, кой е окупирал трона), но все пак е направо блестяща в сравнение с пряката си конкуренция. Всички фигурки са много умело анимирани, като имат различни пози, докато ходят, атакуват, бият се или умират. Особено добро впечатление ми направи анимацията на обръщането на корабите, когато бъдат потопени и стрелбата на морския пехотинец. Постигнатият реализъм при движенията е добър и се дължи на технологията motion capturing (макар и да не е най-типичната за игри от типа на Civilization).

Макар и пейзажът да е застинал, все пак

той е направен грамотно. Бих казал и доста по-разнообразен от това, което видяхме в Alpha Centauri. Производителите на играта са заложили на предварително рендерираните картинки - всички сгради и Чудеса на Света са такива. Тук задължително трябва да бъдат споменати многобройните анимации по време на играта. Те са наистина хубави. Също така разполагате с богата от графична гледна точка библиотека. Не на последно място - разделителната способност може да бъде до 1600 на 1200 точки. Лично аз се спрях на 1280 на 1024 и това ми даваше достатъчно добър поглед върху нещата.

Мисля, че е крайно време да се спрем на промените спрямо Civilization II. Те са твърде много, за това ще се спра на по-важните от тях и ще се опитам да ги квалифицирам по някакъв начин. Ще започнем с мирната част на не-

Технологичното дърво е разширено до голяма степен и в CTP имате доста повече науки от Civilization II

щата.

*ЩАСТИЕТО - КЛЮЧ КЪМ УСПЕХА*

Щастието е хубаво нещо и дяволски важно в Civilization:CTP. То е границата между оцеляваща някак си цивилизация и процъфтяваща такава. Какво означава това? От душевното състояние на хората ви зависи, дали града ще функционира нормално или ще се бунтува. А хората ви стават нещастни особено лесно. Например от наличието на чужди части около града ви (war discontent), големината на населеното място (overcrowding), замърсяване, отдалеченост от столицата, престъпност и т.н. Идеята е да ги държите доволни на всяка цена. Вашите "инструменти", които трябва да използвате, за да бъдете начело на една благоденстваща цивилизация, са най-различни. Един от тях е строенето на различни сгради - храмове, колизеуми, катедрали, театри, кина, Чудеса на Света. Ако и това не е достатъчно - налага се да увеличите надниците (което директно афектира доходите, а оттам и науката), дажбите (по-бавно расте населението в градовете) или да намалите работното време (по-малко производство). Последната мярка, която бихте могли да направите, е да пренасочите част от активното население да забавлява останалата част от града. Нормалното ниво на доволство е 75, когато то падне под 74, има вероятност, в града да избухне бунт. Ако пък успеете да го повишите на 85, града празнува. Тогава хората ви се плодят два пъти по-бързо.

Това са всички квадратчета, от които градът ви може да черпи ресурси

*РЕСУРСИ И ОБЛАГОРОДЯВАНЕ НА ТЕРЕНА*

Когато успеете да си построите град, той ще може да използва квадратчетата около него за добиване на ресурси. По отношение на тях, тук нещата са се променили по-скоро в количествено отношение (прибавена е още една нула). Те ще бъдат в малко поизменена форма : производство, храна и злато. Последният ресурс ви служи за покриване на нуждите на градовете ви и за наука. От тук по дедукция можете да решите, че пътищата няма да ви носят допълнително пари и ще бъдете напълно прави. За разлика от Civilization II, в CTP инфраструктурата върши единствено роля на свръзка между отделните ви градове и по принцип я пренебрегвам до доста по-напредналия етап на играта. Увеличаването на ресурсите ви става чрез облагородяване на околността на градовете ви. Внимание, тук идва първата много съществена разлика. Settler-ите няма да се занимават с тази черна и неблагодарна дейност. Нито която и да е друга единица. Вече си имате Public Works (което са нещо като обществени блага като уличното осветление - много е хубаво, но на никой освен на държавата не му се дават пари да го строи). Ще трябва да отделяте определен процент от продукцията си, за да увеличавате вашите Public Works. След като достигнете определено ниво (минимум 200), ще имате възможност да си построите първата ферма. Честито! Тя увеличава храната, добивана от дадено квадратче, с 5 единици. С течение на времето тази цифра ще ви се стори много неудовлетворителна. Горе-долу по това време ще се появят и новите (по-скъпи) ферми. Общо те са три на вид, като последния модел струва скромните 1400 PW срещу 25 единици храна в повече. Подобно е положението и с мините (те увеличават производството). Имате и три вида пътища, като най-съвременният от тях ви отнема едва 1/10 от хода на квадратче (времето на безразборно щуращите се по railroad единици от Civ 2 е безвъзвратно отминало). Тераформирането е друга ви опция, за която можете да харчите безценните PW. Тази операция е доста скъпа, а и трябва бая да почакате, докато можете да правите с релефа това, което пожелаете. Морето вече на е causa perduta - то също може да бъде облагородявано, чрез мрежи и подводни ферми. По-нататък в играта, ще имате възможност да си строите подводни градове, така че там ще имате същите опции, които съществуват за земята.

Slaver-ът е особено полезен в началото на играта, където чрез него бързо ще успеете да увеличите населението на градовете си, като ги напълните с робин.

Особено полезна опция, е възможността да прегледате градовете си в табличен вид. Тук се задават и запаметяват build queues.

PW са ви необходими и за други екстри, като въздушни бази, радари, фортификации и какво ли още не. Ще ви оставя сами да разучите тези подобрения на терена.

*ГРАДОВЕ, СГРАДИ И ЧУДЕСАТА НА СВЕТА*

Градовете сами по себе си не са претърпели някакви особено сериозни промени, затова няма да им обърна внимание. Ще спомена единствено наличието на опашки на производство и възможност да си записвате такива. Улеснява много работата с новите градове - просто зареждате вашите setting-и и сте готови. Естествено, редно е да се спомене, че действието вече се развива и във

Ако искате и вие да си имате по това време град с население 37, по-добре започвайте отрано с фермите :)

водата - имате си морски колонии, които не могат да строят доста от сградите ви, както и в космоса. Последните две екстри идват едвам в доста напредналия стадий на играта. Първоначално космическите колонии са само някаква досада, но в последствие ще ви бъдат наистина полезни.

Друга е ситуацията със сградите. 1000 години в повече са много време и броят им наистина е станал зашеметяващ. Наред с всички сгради, които трябва да бъдат построени задължително, на вас ви се дават възможности. Има здания, които увеличават производителността ви с 50%, но за сметка на това замърсяването на околната среда скача с 200% и ако нямате разни центрове за рециклиране на отпадъци и други подобни постройки, бедите са неминуеми. Помислете, преди да се впуснете да строите всичко и навсякъде. Някои сгради са наистина безсмислени.

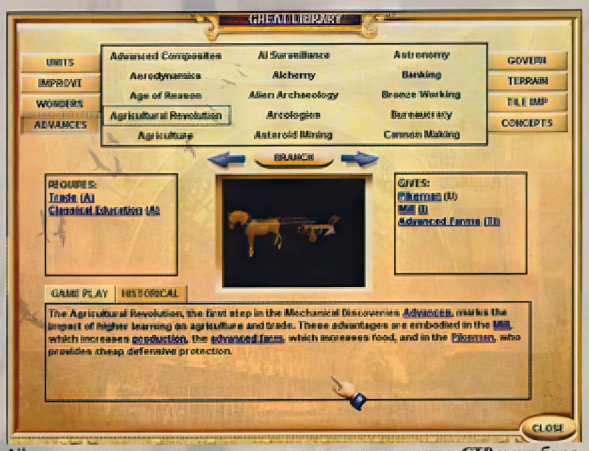
Чудесата са доста странни. Бих казал, че някои са и доста глуповати. Например, ако си построите Hollywood, ще карате всяка цивилизация, която има телевизори в градовете си, да ви плаща някакъв данък. Малоумно. Дори ще ви се наложи да изградите Чудото на Света, наречено Интернет. За съжаление създателите не са се сетили, че след като сторите това, в градовете ви трябва да се появяват още един специални жители - чатерите. Те би трябвало да консумират повече храна от другите и в замяна на това да не правят абсолютно нищо (или в краен случай да подобряват отношенията ви с другите цивилизации, където също имат чатери :P. Иначе броят им е наистина внушителен и ако не бяха гореспоменатите издънки (между другото има и още, само дето няма смисъл да ги обяснявам) всичко щеше да бъде наред. Е да, ама не, както обичат да казват някои хора.

*ТЪРГОВИЯ*

В Civilization:CTP ще имате истинска търговия. Тя няма изобщо да прилича като тази от Civilization II, която си е доста измислена, откъдето и да я погледнете. По терена си ще намирате различни стоки - слонове, кафе, захар, диаманти, смарагди и т.н. Ако се заселите в близост до тях и има човек, който да обработва това квадратче, стоката става достъпна за вас и можете да я търгувате. От вас зависи, дали ще бъде на външния или вътрешния пазар. За да направите търговски маршрут, се нуждаете от кервани (които си лаят и кучетата си вървят). Тук можете да си правите естествени монополи - да пренасочите няколко стоки (да речем бобри) към един и същи град. Печалбата ви става много по-голяма, но ограничението е до четири търговски маршрута на град. Ако пък имате единични стоки, можете да ги предложите на външния пазар, като направите оферта. Тя си стои, докато някоя цивилизация не се съгласи на далаверата. Изглежда доста интересно като концепция и наистина можете да си оправите финансовото състояние по този начин. Проблемът е че съседите ви, могат да ви правят мръсно, като ограбват керваните ви и да прекъсват връзките ви. Ако има такава опасност, добре е да патрулирате водата.

*ДИПЛОМАЦИЯ*

Вече споменахме за другите цивилизации и затова е хубаво да се кажат няколко думи за дипломацията. Тя няма да революционизира жанра, но и тази част не е забравена. Промените са малко, но са напълно достатъчни. Честно казано досега не съм желал да направя нещо по дипломатичен път и то да не фигурира в опциите ми. Естествено и тук можете да проявявате най-различни изисквания или да правите разнообразни подаръци. Цивилизациите са далеч по-активни и правят най-различни стъпки, което прави добро впечатление. Понякога обаче не се държат прилично и се налага да се намесите с по-твърда ръка.



Library-то е нещо като вашата настолна енциклопедия в CTP и ще бъде честичко отваряна в особено в началото на играта

*СПЕЦИАЛНИ ЧАСТИ И ВОЙНИ*

Е няма начин, съседите са нагли и трябва да им покажете, коя е доминиращата цивилизация. Тук войната не е нещо военно. Тя има много измерения и е нещо наистина интересно. Като за начало ще можете да си групирате войските. Директни последици от това - не е нужно да си правите индианска нишка от 15 единици, които да сте помъкнали към врага . Максималният брой единици, които можете да сформирате в една армия е 9. Повече от достатъчен. Важно е да се спомене, че комбинациите от конник, стрелец и самурай е много по-ефективна от три еднообразни единици. Честно казано, битките в Civilization:CTP приличат адски много на Warlords III. В един екран се виждат биещите се единици и какво става, на никой не му е ясно. Важно е че в края все някой умира. Принципът не е случаен, но играчът почти никога не може да разбере, защо е победил или загубил. Толкова за милитаристичната страна на нещата. Много по-интересна е частта със специалните части. Всяко правителство си има спец-отряди, които могат да правят най-различни мърсотии на врага. При това те са невидими за обикновените войници, затова не можете да ги забележете и отстраните навреме. Например можете да си наемете единица, която да подкопава религията на врага и по този начин драстично да смъкне щастието на хората в даде

Дипломацията в играте ще играе голяма роля на по-високо ниво на сложност.

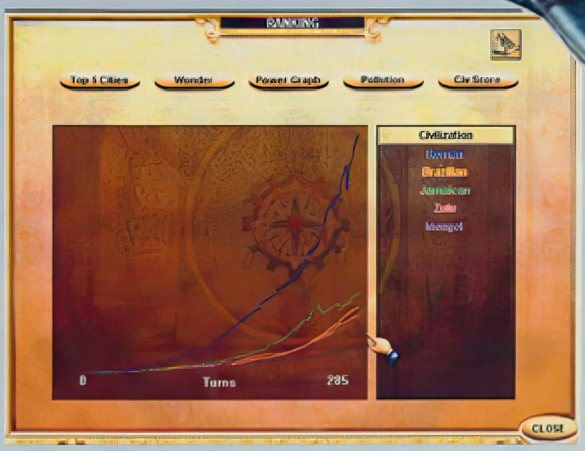
ния град. Или пък Инфектор, който да зарази с бацил водата на врага. Или пък шпионин, който да убива важни личности в града или да саботира разни проекти. Или екотерорист, който да прави поразии в градината на врага. Или пък да пробвате да отслабите икономически врага, като блокирате производството, или направите франчайз, който да точи от парите на противника. Опциите са най-различни и ми доставиха невероятно удоволствие, защото както гласи поговорката - "Всяка гадост, носи радост!". Все пак не забравяйте, че враговете разполагат със същия арсенал от гадости и дори и да му струва определен брой пари, за да ви ги предизвика, на вас ще ви излезе два пъти по-солено, за да оправите кашата. Взимайте мерки навреме, за да не се окажете в моето поражение, когато в една от първите ми игри, за отрицателно време половината ми цивилизация започна да се бунтува и да се отцепва. Тогава още не знаех много за специалните части и се бях хванал за главата, какво да правя.

*МУЗИКА И ДИГИТАЛНИ ЕФЕКТИ*

Май стана нещо като привичка да пиша, че музиката не е лоша, а от ефектите може да се желае и повече. Факт е, но какво да се прави, като по-голямата част от фирмите не се впрягат многомного по тези два параграфа. Civilization:CTP не е изключение от правилото и притежава онази безлична музика, без която можете да си живеете съвсем спокойно. Що се отнася до дигиталните ефекти - предпочитам MP3-тата пред тях...

Интерфейс и системни изисквания

С две думи - сложен и неудобен. Сума ти подменюта, непрекъснато ще се бъркате кое трябва да се кликва с десния клавиш и кое с левия на мишката. Изобщо първите ви няколко часа пред Civilizaiton:CTP няма да запомните с нищо добро. Съществуват и един куп неудобства, които просто ще трябва да ги изпитате, за да разберете за какво става дума. Играта върви забележително бавно дори и на бързи компютри. Няма да ви обяснявам каква мъка е, ако си имате само 32MB Ram. Когато играта напредне, един ход на врага може да ви отнеме и две минути. Доста неприятно и развалящо общото впечатление от играта. Поради тази причина се получава още един кофти момент - забавянето. Да речем, вие искате една единица да отиде някъде, но докато посочвате това, играта вече е на друга военна част и тя отива на майната си. Това е супер досадно, мега изнервящо и обикновено става в хипернеподходящи моменти. Нерядко ми се е случвало подобно нещо, а повярвайте ми, машината ми не е за подценяване. Досега походова стратегия не ми е нанасяла такова унижение. Явно налага се да преглътна фактите. Xeon ме очаква....



Не се справям зле, но за съжаление сложността на която е тази игра, не е Deity :((

*MULTIPLAYER*

Civilization:CTP предлага няколко интересни възможности за игра в мрежа. Проблем ще ви представлява единствено, ако нямате няколко свободни дена. Ако Heroes of Might&Magic II тече бавно в мултиплейър, елате да видите какво става в Civilization:CTP. За съжаление тези няколко свободни дена не бяха в наличност в редакцията, така че засега не мога много да кажа относно този модул в играта (освен че е доста бавен, когато всичко премине в по-напреднал стадий на развитие). Има някои интересни хрумвания - например можете да си избирате от коя ера да започнете играта и други подобни екстри, но засега толкова. Хвърляйте по някое око на сайта ни - вероятно ще публикуваме резултатите от мултиплейърните сблъсъци в редакцията (как съм се наточил на Whipser, само аз си знам).

Първият напълно безполезен (поне засега) космически град, който цъфва точно над столицата ви. Докато не откриете необходимите технологии, той е обречен на мизерия

*ИЗВОД*

Както в самото начало казах, CTP е най-читавото продължение на Civilization, което ще можете да намерите на пазара в самото начало. Единственият й проблем е че са я правили американци, които по правило смятат, че САЩ е най-великата страна в света. Това прави част от елементите в нея доста дразнещи, но няма как, ще свикнете с нея. Играта не е перфектна - за някои от недостатъците вече споменах, други със сигурни и сами ще забележите, но е най-доброто, което има в момента. Така че не се и замисляйте, дали да си я вземете или не, ако сте били почитатели на Civilization или си падате по комплексните стратегии в реално време.

*Groove*

# RECOIL™

**производител:** Zipper Interactive **разпространител:** Electronic Arts

**жанр:** Action **homepage:** www.zipperint.com

action

Седям пред компютъра и пускам играта...Десет минути по-късно, отделен от света, с поглед заваре за екрана, на който проблясват фантастичните фойерверки на разноцветни експлозии, размазан от щастието да отпусна края на жаждата си за разрушение, приличам на безсловесна амеба.

Recoil... *Recoil...*

Един мъж (аз), един танк, една камера... *Егати тъпията. Клишарска перефраза. Пфуу, отврат - след дълги и мъчителни напъни Freeman току що дари света с едно голямо, димящо #$%@*^&%...*

Recoil... *Recoil...*

Див екшън..., Екзалтирана деструктивност..., Една грешна душа (моята), агонизираща в екстаза на унищожението... *Уупс, тоя вентилатор пък от къде го домъкна сега... Вземи се грьмни бе копелдак, как само те мразяааа, ЩО НЕ СЕ МЕТНЕШ ПОД ВЛАКА ЗА ДОБРИЧ, БЕЕЕ?*

Recoil... *Recoil...*

Стихиен гняв..., Всепомитаща ярост..., Клокочеща злоба, пришпорваща адреналиновата лудост..., Омраза, запалваща пожара на безумието... *Познайте сега к'во ще стане?... Какво ще цопне в скапания вентилатор всеки момент?...*

Recoil... *Recoil...*

Омаломощаващо безразличие..., Опустошена апатичност... *Мда-а, всичко е покрито..., Целия пейзаж е в $#@^$#*...*

Amphib Mode

Какво да ви кажа за Recoil? Той може да ви подлуди - в добрия смисъл на думата!... Той може да ви подлуди и в лошия смисъл на думата! Ще започна от начало:

Играта е типичен, стопроцентов екшън. Вие сте в ролята на танк(!?;)), с който обикаляте из разни нива и ИЗБИВАТЕ разни бронирани неща, които на свой ред ви обстрелват енергично. Простичко звучи.

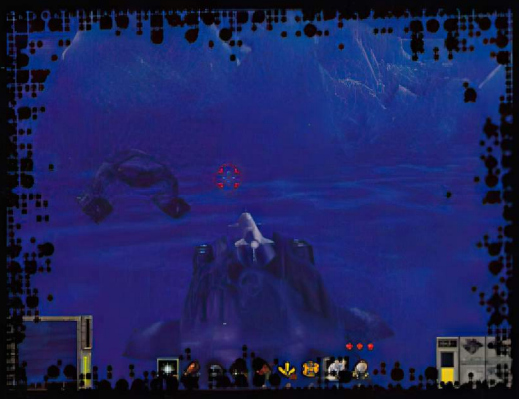
Recoil е екшън, който ви сграбчва още със самото ви навлизане в неговия динамичен и изпълнен с насилие свят. Казвайки насилие нямам предвид батални, кървави сцени, разчленени тела и всичките му там екстри. Но оцеляването за вас ще бъде свързано с прекалено много "мръсна" работа. Десетки вражески машинарии ще се опитат да прекъснат нишката на живота ви. Целта е да не им позволите да го направят и наред с това да изпълните един куп мисии, някои от които накараха мен, а предполагам, че ще накарат и вас да подивеете от бяс. Тук е мястото да си призная, че още не съм превъртял проклетата игра, но за сметка на това съм на път да превъртя самият аз *(Малоумник! Те хората сякаш не знаят к'во си идиотско проклето Куку. Малеее, иди пийни малко арсеник, бе, ХОДИ ДА СЕ МЕТНЕШ ПОД ВЛАКА ЗА ДОБРИЧ, БЕЕЕЕ!!!)* - от 3 часа се въртя из някакво ниво, избих, де що видях, надникнах във всеки миризлив ъгъл на омразното ниво и - нищо. Не мога да го мина и т'ва е. Иначе мисиите не са лоши и общото между тях е думичката destroy. Всяка мисия е съставена от няколко подмисии, свързани почти винаги или с разрушаване на нещо, или с изнамиране на ново въоръжение, окомплектовка или Upgrade на танка. Така с развитието на играта вие ще можете да откриете технологии, позволяващи ви да превръщате своето бебче (авторите са го кръстили BFT - Battle Force Tank) дори в подводница. Това иде да ви подскаже, че терените в Recoil са най-разнообразни, и че ще има и подводни битки. Що се отнася до възможностите на този повратлив сладур да се противопостави на противниковата огнева мощ и числено превъзходство, мога само да ви кажа, че той в пълна степен оправдава името си. Мощен и деструктивен. Смъртоносен. Сеялка на смърт и унищожение. Прекрасен!!!

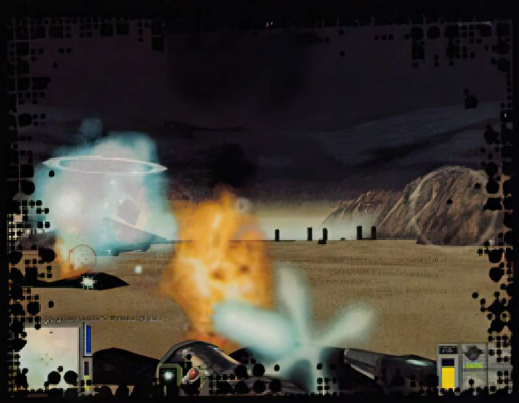
Tracket Mode

Но нека всъщност ви обясня накратко за какво става дума в Recoil: 2019 година. Гигантската компания Мега Корп владее света. Изцяло. Малкото оцелели хора, с промити мозъци, прилични на зомбита работят в заводите й без никаква мисъл за съпротива. Мега Корп смята хората за слабата брънка по пътя към технологичното развитие. Тя се кани много скоро да ги замени с роботи. Само няколко човека са се изпльзнали от пипалата й. Бидейки брилянтни учени, те

Hover Mode

Sub Mode

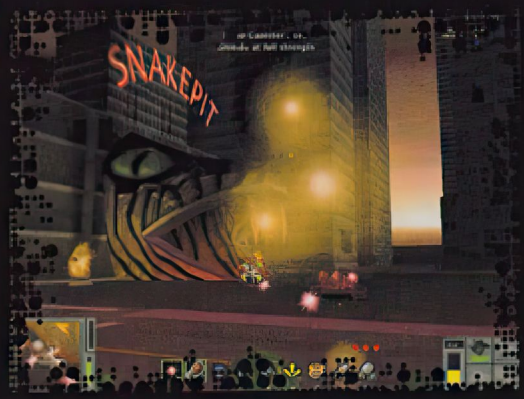




разработват устройство, с което може от дистанция да се управлява един от старите модели бойни танкове (BFT) на Мега Корп и го пращат 10-ина години назад във времето. И така, когато BFT за пръв слиза от производствената линия, бунтовниците го овладяват. От тук нататък пътят е ясен - Мега Корп трябва да бъде унищожена и средството за това е известно - Battle Force Tank.

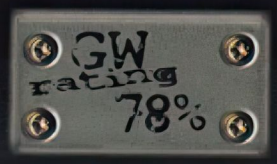
И така - вече сте в играта. Въоръжението, с което разполагате в тези начални минути, се изчерпва с импулсни оръдия, изстрелващи по 9 заряда в секунда (и активиращи се с левия бутон на мишката) с безкраен брой амуниции. С напредване на сценария ще откриете технологии, даващи ви възможност да превърнете BFT-то в подвижен оръжеен склад. Тук мога да изброя няколкото вида установки, с които се сдобивате през време на играта: Napalm и Freon Cannon-а, атакуващи съответно с напалм и вледеняващ газ; няколкото Laucher-а, изстрелващи 4 вида мини; Laser Sabre - лазерен лъч... и прочие; за да се стигне накрая и до безспорния връх в средствата за масово унищожение - Tether-Guided Nuke Launcher (на обикновен български: Атомна Бомба). Що се отнася до мен, моите предпочитания са изцяло отнесени към Lock-On Missile Launcher-а, посредством който ще можете да изстрелвате самонасочващи се ракети с огромен Damage - изключително ефективни срещу летящи обекти като разните му там хеликоптери, с които по друг начин е много мъчно да се справите. Смяната на отделните оръжейни системи става както в повечето ни познати игри - с клавишите от 1 до 9. Снабдяването с амуниции се извършва по два начина. В първия си ги обирате от терена, а специален транспортен самолет периодично ги изсипва с парашутчета. Вторият е, разбира се, да си ги вземете от врага. За целта е необходимо той да е мнооого мъртъв. От противниците си ще можете да получавате не само боеприпаси, но и здраве. То е във вид на кръстчета - синьото възстановява 25-40 жизнени точки, жълтото цялото ви здраве до 100, а червеното ви дава допълнителен живот, но не можете да натрупате повече от 3. Може би трябва да кажа и няколко думи за враговете. Народът е казал: "За мъртвите или се говори само хубаво или се мълчи". И макар че трябва да замълча, ще наруша поговорката и ще ви призная, че ненавиждам някои от мръсниците така, както мюсулманите ненавиждат свинското. Тук специално трябва да наблегна на хеликоптерите, радващи се на искрената ми и неподправена ненавист и омраза. Ще отдам заслужената ми почит и към някои други призьори в личната ми анти-класация, като Floating Phantom - бърз Hover, изстрелващ с ужасяваща честота самонасочващи се ракети; Power Planter - тежко брониран минометнанасящ огромен Damage; Boom Blaster - верижно олицетворение на смъртта, изстрелва енергиен пръстен, който сваля 47 жизнени точки - за щастие леко брониран и с ниска честота на стрелба; и накрая Негово Величество - Designator - също толкова смъртоносен като преждеспоменатия, но тежко брониран - тук изразът е следният: Move quickly or Die. Това между впрочем важи и за играта като цяло, постоянното движение е силно препоръчително и поне в това отношение ще почувствате такава свобода, каквато игра от подобен тип изобщо може да ви даде. Да се каже, че танкът е подвижен и повратлив е все едно да се каже, че Майк Тайсън е розовобузесто (беззъбо;)) херувимче с розов памперс. Признавам, не съм играл толкова много подобни игри, но маневреността на този палавник е зашеметяваща, а самото му управление ще се превърне в истинско изпитание на волята и упоритостта ви, макар че Интерфейсът е опростен и удобен. Със стрелките управлявате корпуса и определяте посоката на движение, а с мишката командвате купола, който може да бъде завъртян на 360 градуса и камерата всъщност следи и се върти заедно с него. Познайте какво става, когато трябва да вървите в една посока, а да се целите в друга или още по-лошо - да вървите напред, а дулото да е насочено назад. Но това са бели кахъри и много скоро се свиква. С клавишите от 1 до 9 сменяте оръжейните установки. С десния бутон на мишката възпроизвеждате изстрели с тях. По важното е, че тази система ще ви даде възможност доста пъргаво да се справяте с многобройните си врагове, които често ще ви карат да се чувствате като бик, заобиколен от глутница препускащи безспирно вълци. Да се втурнете към един означава да оставите гърба си незащитен за останалите. Тук е мястото да спомена, че Ai-то на компютърните ви опоненти е на едно наистина добро ниво. Те синхронизират атаките си, отстъпват, когато ги притиснеш много или нямат числено превъзходство. Не бяха редките ситуациите, в които се чувствах притиснат безизходно по въздух, вода и суша едновременно, но в много от случаите сам си бях виновен. Recoil не прощава подценяването на врага. В повечето случаи ще се оказвате изправени пред противници, предварително заели ключови позиции и стратегически места, някои дебнещи ви или получаващи подкрепа от стрелкови кули. В Recoil директната офанзива си е чиста проба самоубийство, върнете същата монета на враговете, търсете пътища, изгодни позиции за стрелба отдалеч (все пак разполагате и с един вид неограничени амуниции), мислете стратегически. В повечето случаи теренът ще ви го позволят - разни височинки и хълмчета, по които да се изкачите; канали и дерета, по които да се промъкнете незабелязано; стени, зад които да се скриете, обиколни маршрути... разнообразния терен ще ви даде възможност да изпълните мисиите си по-повече от

един начин. Не винаги ще бъде задължително да изпълнявате мисиите си в някаква строга последователност. На всяка карта (ниво) ще имате от 3 до 5-6 мисии, някои, от които, както стана дума, са свързани с изнамирането на нови оръжия и технологии. Общо картите са 6. Технологиите, които ще откриете ще направят възможна трансформацията на танка в Амфибия (Amphib Mode) - тя ще ви позволи да преодолявате водни пространства без машината да потъне или да се наводни; Бронетранспортьор на въздушна възглавница (Hover Mode) - там където нито Танкът, нито Амфибията може да мине (например реките и езерата от лава) Hoverът няма да има проблеми; и Подводница (Sub Mode) - за нея струва ми се всичко е ясно. Изживяванията, които тези четири типа бронирани возила ще ви предложат, ще ви преведат през цялата гама емоционални състояния от лудия възторг от необуздания екшън, през грозната ярост, породена от лутането из пусти нива в търсене на нещо, което да ви позволи да преминете по-нататък, до мрачното примирение и неочакваното чувство на тотално облекчение, когато забележите нещо, покрай което сте минали поне 10-на пъти и сте пропуснали. И така, завръщайки се към първите няколко реда в статията смятам и да я завърша. *(Е-ех, непрокопсаник смотан. Кога ще се научиш да пишеш статии. Кой ще обясни на хората за звука, за графиката, кой ще им каже за смяната на климатичните условия, кой ще обобщи Gameplay-я, КОЙ???... Ами някакви Cheat-ове няма ли да пуснеш, бе... Ей, ще ме побърка тая кретеноидна издънка. Абе, ти що не си се обесил пред Народното Събрание още??? ЩО ОЩЕ НЕ СИ СЕ МЕТНАЛ ПОД ВЛАКА ЗА ДОБРИЧ БЕЕЕЕЕ???...).*




В заключение само ще кажа, че на любителите на подобен род игри Recoil със сигурност ще допадне със своята динамика и не съвсем стандартен Gameplay. Към тези, които ще се решат да го играят: Дано имате търпението и здравите нерви, които ще са ви необходими. На мен определено ми липсват!

Апропо - ето ви и малко CHEATS:
По време на игра натиснете [Ctrl + X] , за да активирате input mode:
Cavalry - неуязвим;
Hemmit - дава всички оръжия;
Medic - възстановява жизнените точки;
(Въвеждайте читовете с малки и големи букви)



Freeman
*II (размисли и скрити надежди...)*

# COMMANDOS

## BEYOND THE CALL OF DUTY



производител: Pyro Interactive разпространител: Eidos Interactive жанр: styrategy homepage: www.eidosinteractive.com

Миналогодишният Commandos: Behind the Enemy Lines се оказа доста времеяден за много вманиачени (опитни и начинаещи) геймъри. Някои неправилно го класифицираха като "стратегия в реално време" (RTS (Real Time Strategy)), но този термин повече пасва на игри като StarCraft и Command&Conquer, а те определено нямат нищо общо с Commandos. За незапознатите - действието се развива по време на Втората Световна Война, а вие имате под свое командване половин дузина спец-бойци - всеки с уникални способности (тази идея, като че ли е заимствана от The Lost Vikings). Задачата ви е, прилагайки тези способности на точното място и в точното време, да изпълните определена мисия. Тук в основата на всичко е тактическото мислене, а стратегията за решаване на даден проблем е по-важна от умението ви бързо да "кликате" с мишката (което естествено също ще ви влезе в употреба, но само с него сте за никъде). В първата "серия" (ако мога така да я нарека) на играта - вашата банда премина Behind the Enemy Lines, а сега ще трябва да извършите нещо, което е Beyond the Call of Duty. Противно на очакванията за add-on (допълнителни нива) - това се оказа напълно самостоятелна игра, но за съжаление - само с 8 мисии (за сметка на това пък са доста по-обхватни и богати от предишните).

Eidos не си признават, но се носят слухове за Commandos 2, който вероятно ще бъде анонсиран на предстоящото изложение E3 (Electronic Entertainment Expo) през май. Времето ще покаже - ние можем само да чакаме. А за уплътняване на времето - да се върнем към темата на статията. За съжаление - няма нови попълнения в отбора - ще трябва да се оправяте със същата, до болка позната, половин дузина бойци. Само че старите кримки са се понаучили на това-онова за година време, но за това ще стане дума по-надолу. В две от мисиите неочаквано ще се натъкнете на доста интересни съюзници. Бойната датчанка - Natasha "Lips" Van Der Zand ще влезе в ролята на Мата Хари със своите способности да разсейва противниковите войници. За югославския партизан Dragisa Skopje няма да ви казвам нищо - оставям на вас да откриете сами неговата роля. То и без това в последно време братята сърби яко са го ударили на партизанщина. Определено се наблюдава напредък от предишната "серия", където Tiny трябваше да върши цялата черна работа. Тук ще ви се наложи да ползвате по-често и останалите членове на отбора. Нещото, което трябва да запомните е, че вашата война не се печели с изпълнения в стил Рамбо. Единственото, което подобен подход ще предизвика у вас е главоболието от непрекъснатото Load-ване, а и тъжната музика известяваща провала ви едва ли ще е някакво утешение. Много по-добре е да се въоръжите с търпение, дори бих казал с огромно търпение, всъщност, бих, казал с ТОООООООНОВЕ търпение и да издебвате враговете един след друг в някое тъмно ъгълче, където... сещате се сами какво им се случва. Другият вариант, както вече стана дума, е да излезете с високо вирнат... ъ-ъ... пищов и да умрете

на секундата. За разлика от вас, който сте по-тих от тревата - когато "лошите" видят противник (демек - ваш човек) - те вдигат врява до небето. Резултата е една орда палави момчета, тичащи към вас, нарамили по един шмайзер.

В играта има 2 нива на трудност - разликата е в броя на противниковите войници из нивата. Не знам за вас, но според мен дори на Easy - хич не се надявайте да минете някое ниво на един дъх. Ако още не сте разбрали - тук важи правилото "Save or Die". За разлика от вашия тим - "врагот" този път е много по-многоброен и по-разнообразен (трябва да се поддържа веселбата). Все пак многото различни нововъведения някак уравновесяват везните. Ще разполагате с няколко нови умения на бойците си. Един от тях е чрез сапьора да поставите "мечи капан" за хора и да сложите вътре пакет цигари. В момента в който някой минаващ войник забележи примамката - ведньж за винаги ще разбере, че пушенето е вредно за здравето. Малко наивно се получава, когато капана е поставен на пътя на някоя дружинка шваби - първият умира геройски, а останалите продължават да си маршируват, сякаш нищо не се е случило. Това е начин да изтребите неограничен брой войници и според мен е недомислица, но влиза в употреба доста добре. Въобще - всеки метод за разсейване на противника е добре-дошъл. С камъни, цигари или с готина мадама - целта е все същата (и оправдава средствата) J. Между другото снайперистът ще има два изстрела повече отколкото преди, а това е нещо съществено.Един от най-ефективните номера е с баретата да плените някой войник. После всеки един от Шестимата ще може да го командва от разстояние. Само внимавайте да не излезе от обсега ви (синия кръг), защото тогава светва една червена лампичка и почват да прииждат познатите тълпи от лоши момчета с каски. Друга далавера е да се преоблечете с униформата на някой убит шваба и да се промъкнете покрай близката стража. Така-маскиран можете свободно да си крачите из немския лагер, като ако сте уцелил добра дрешка, дори ще можете да командвате по нискостоящите войници. Няколко кратички съвета - добре е да не оставяте трупове, там където могат да бъдат забелязани. Рискувате някой съвестен пазач да пусне алармата... и нали се сещате - лошковците плещещи на немски почват да налитат. Същото ще се случи и ако ползвате шумни оръжия или убиете противник, когато е в полезрението на някой от постовете. За тези от вас, които за пръв път сядат пред Commandos - един съвет - за първото ниво - не мърдайте лодката от началната й позиция! Поефективно е да използвате аквалонга и да разчистите малкото кей-че право надолу. Тогава вече ще можете необезпокоявани (почти) да закарате цялата агитка там. Ако не постъпите така пак имате шансове, но аз на ваше място не бих разчитал много. Ако не съм го казал нека да потретя :) - играта е адски трудна и ще е добре да се отнесете към нея с подобаващ респект. Подобре мислете преди да направите каквото и да било.

И тук мисиите са в хронологичен ред и са по истински събития, макар да не са много свързани една с друга. Ще се разходите от крайбрежието на Англия, та чак до Гърция. За незапознатите - малко разяснения по пейзажа. Поради специфичния характер на задачите - съюзническите сили възлагат точно на вашия екип изпълнението им. Трябва да се премахне някоя база, да се саботира вражески научен експеримент, да се повреди немски самолет преди излитането или да се откраднат планове за тайна операция - това е само част от множеството задачи, които ви чакат. От време на време е трябва да освобождавате и военнопленници. В общи линии - екипът ви бива изсипан близо до мястото на събитието и след като си свърши работата - бива прибран от определено място (най-често с хеликоптер). Ако (евентуално) по време на операцията се натъкнете на някакви немци - хубаво е хубаво да им видите сметката. Никога не сте убивали човек? Е, не е кой знае какво - ще свикнете, в компютърна игра е лесно да се спогодиш със съвестта си. Само на 1-во ниво са над 30 симпатяги, които трябва да бъдат очистени. Обикновено за да минете която и да е от мисиите ще трябва да се проврете през най-голямата и гъста навалица от "шмайзери". Нещо, което (според мен) е недостатък и в предишния Commandos е факта, че в нито една мисия не можете да разполагате с целия отбор юнаци. От една страна това е добре - по-малко хора - по-малка вероятност противника да открие някой. Но от друга страна, ако в първата мисия имаше кой да опе-

рира с леките картечници - нещата щяха да стоят по съвсем друг начин. Може би нямаше да е лошо, ако можеше вие да си подбирате екипа за всяка една мисия. За съжаление това изисква всяко ниво да се замисли по начин, позволяващ задачата да бъде изпълнена независимо от екипа (но по различни пътища). Тогава определено прогреса щеше да е забележителен.

Графиката и в тази игра е блестяща, с много повече детайли и сравнително автентичен изглед. Почти бях изгубил надежда, че ще видя игра, която не изисква поне Voodoo 100 и работи читаво без наличието на какъвто и да е 3d ускоряващ хардуер. Браво Pyro! Браво Eidos! Все пак - много хубаво не е на хубаво - има и една лоша новина за ветераните на предишния Commandos. Повечето short-cut-ове са променени. Вероятно това е резултат от новите възможности на вашите heroes, но ще ви отнеме време да свикнете, ако вече имате изградени навици със старата подредба. Можете да намалявате или да увеличавате близостта, като използвате + и -. Имате възможност да разделите екрана на части, за по-лесно следене на обстановката.

Направени са и множество други промени (някои за добро, други не толкова) - за разлика от предишната "серия" - тук и записването и зареждането на игра стават доста по-бързо (нещо адски-важно за игра в стил "I like to save it, save it!"). За по-бързо - ползвайте CTRL+S/L за Quick Save/Load. Само не забравяйте, че има само един quick save и всяко записване трие предишното, така че връщане назад няма J. По непонятни причини всички гласове са записани на ново. Оставям на вас да си предцените, но аз лично преди ги харесвах повече. Малък недостатък е липсата на редактор за мисии. Истина е, че за да се замислят тези 8 нива са били необходими доста време и тестове, а и хич не е лесно да се направи достатъчно добре-пресметната откъм време и ресурси мисия, но това е тема за размисъл и вероятно - опция на Commandos 2.

Изненадващо - изискванията за играта не са високи - трябва на Pentium/166Mhz с поне 32Mb RAM и 4xCD-ROM, като при това се движи съвсем прилично (нещо което не ми се беше случвало напоследък с някоя нова игра). Възможността за екшън в мрежа не е пропусната - можете да избрате измежду локална мрежа, модем или интернет, като миниманлата скорост трябва да е поне 28.8kbps.

В заключение - играта определено е много добрач. Ако сте харесали предишния Commandos - този ще ви хареса много повече. В противен случай - по-добре изчакайте Commandos 2 - с него има по-голяма вероятност да се увлечете. А моя милост е един типичен пример в потвърждение на преждеспоменатото. Първият Commandos дори не го и погледнах, а тази така ме грабна, че дори няма търпение да напиша статията, за да довърша играта. Все пак - не разчитайте, че и вие ще попаднете в графата "ИЗКЛЮЧЕНИЕ".

Малко помощ за по-нетърпеливите надали ще се окаже излишна:

Пароли за нивата:

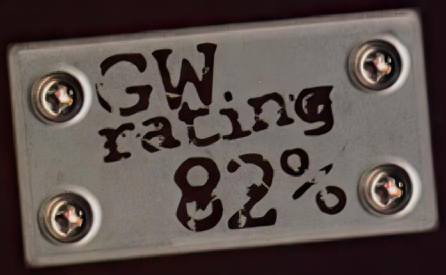
8K2IX The Asphalt Jungle

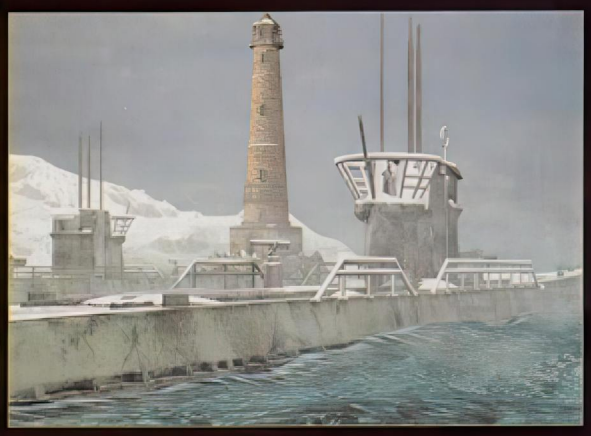
9R291 Dropped out of the Sky
44G9J Thor's Hammer
4HSAB Guess who's coming tonight
J8TSN Eagle's Nest
LUK2L The Great Escape
DUSLZ Dangerous Friendships

По време на игра въведете GONZOOPERA, за да получите достъп до следните функции:

SHIFT+V - невидим за врага
SHIFT+X - телепортация
CTRL+I - неуязвимост
CTRL+SHIFT+N - край на мисията
ALT+I - God-Mode за войника
ALT+SHIFT+N - Победа наша!!!

*Yeti*



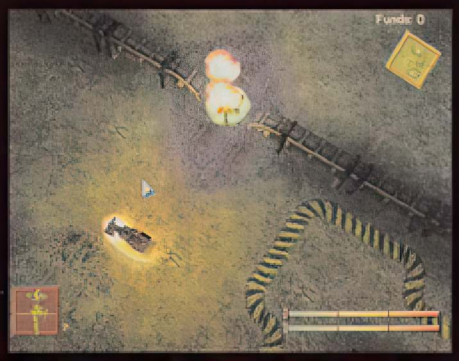



# ROBO RUMBLE

производител: Metropolis Software House разпространител: Top Ware жанр: 3D стратегия homepage:www.metropolis.com.pl

Стратегиите в реално време от няколко години насам се радват на небивала популярност. Едва ли е необходимо да споменавам за цялата патаклама, започнала от Dune 2 и незаглъхнала до днес. Също толкова безсмислено е да ви изброявам стотиците (да, наистина са стотици) стратегии в реално време, които са били абсолютно прахосване на време и пари (от гледна точка на фирмата инвеститор). Те с нищо не успяха да се отличат от останалите и напълно заслужено останаха низвергнати от братството на играчите. Последва втората вълна - 3D стратегиите. Най-именит техен представител е Myth, а процентът на неуспелите заглавия е ужасяващо голям.

Когато видях Robo Rumble за пръв път, бях готов веднага да я присъединя към този безславен списък и да й обърна внимание в нашата рубрика "От крак ... на крак". Въпреки това, след като посвикнах с обстановката и понавлязох в играта установих, че момчетата от Metropolis Software House са свършили добра работа (макар да има какво да се желае, но затова по-нататък). В Robo Rumble има множество нововъведения, които ми допаднаха адски много и с удоволствие ще ви ги опиша.




И така, историята в Robo Rumble е толкова незабележителна, че май няма нужда да ви я разказвам. Все пак две изречения: На Марс са открити някакви извънземни и въпросът е кой да ги изтреби. За честта се борят две фракции - коя от тях ще надделее зависи от вашия избор (каквото и да означава това). За целта ще минете (ако издържите) общо 31 мисии (по 15 на парче плюс бонус битка). Това е то.

След което имате кратък брифинг, който горе-долу се заключава в следните мъдри слова : "Ами, пич, те тук ти е базата, там е базата на лошите. Пари няма, действайте!". Кратко, лаконично и особено подпомагащо действията ви. За радост имате откъде да си пазарувате информация за врага (цената е соленичка...). Последната ви опция, преди да се впуснете в битка, е ученият. Той, както винаги, е луд, както винаги е с бяла чорлава глава (не познава думата гребен) и както винаги е алчен. Той може да улесни живота ви многократно, но за целта трябва да се изръсвате доста солидно. Нещата, които можете да закупите, са най-различни, но се характеризират в три категории: Подобрения на частите, екстри към базата и тайни открития. По-нататък ще ви кажа и нещо повече за тези нещица. А сега направо към играта.

(ВНИМАНИЕ! Ако не разполагате с 3D ускорител можете спокойно да си затворите очите, когато пуснете мисията. Гледката, която ще се разкрие пред вас, може да ви доведе до истерия, сльнчев, сърдечен и прочие удар, както и нервни тикове. Както се пее по песните - Use it on your own risk. Лично аз ви препоръчвам веднага да отидете до любимата банка с подходящото оборудване (не забравяйте дамските чорапогащи) и да си напазарувате поне един Intel 740).

И така, хвърляме един поглед към играта и осъзнаваме няколко печални факта. Първо, тя е 3D. Това само по себе си не е нещо лошо, но второ, интерфейсът й далеч не е като на Warzone 2100. Това е доста сериозна пречка за бъдещето ви развитие и е хубаво от самото начало да свикнете някак си с малко тромавото управление. То е свързано с доста клавиши (натиснете F1 по време на игра и ги разучете), иначе имате доста големи възможности. Разполагате с опции за запазване на няколко позиции на камерата, ротация на гледната точка, zoom и т.н.

Първата ми мисъл, когато пуснах мисията беше да завзема нещо, откъдето да ми идват ресурсите. Представете си моята отчаяна физиономия (пред нея снимката в списанието е нищо работа), когато не открих такова. Много подтискащо. Винаги съм предпочитал в стратегиите в реално време да съществува елемента събиране на ресурси. В Robo Rumble такова живот-

но нема. Имате си определен брой кредити, това е положението. Е, почти. Идеята (която според мен е гениална) е следната: парите (или каквото и да е там), които имате, са безкрайни. Само че са ограничени - когато произведете роботи те свършват; и отново се възстановяват, когато вашите Франкенщайновци предадат своята метална душица във вечните машинни селения (ама как го казах, не е истина). При споменаването на името Франкенщайн, трябва да е светнала червена лампа в главата ви. Бойните ви единици се стлобяват от вас. Вие преценявате, какво точно ви трябва в момента. Фактът, че когато едните ви роботи измрат, ще може да си правите други, по-сполучлини, е нещо, което изключително много ми хареса. Кои са компонентите, измежду които може да избирате? Ами първата и основна секция е ходовата - начин на транспортиране (на два, четири и повече крака, на колела, телепортация, кенгуру). Те имат три характеристики - скорост, броня и цена. Следващият компонент е оръжието. Оръжията са най-различни и някои от тях са доста интересни (например има едно, което стреля със замразяващи капсули, поразяващи определен периметър). Техните характеристики са : щети, обсег, честота на стрелба. Последната опция е да изберете power-up. Той си има цена и може да варира от повишаване повратливостта, скоростта или издръжливостта на дадената единица, до усилване на атаката или намаляване на времето между два изстрела.

Можете да сложите само един power-up на отделния робот. Съществуват и по-комплексни power-up-и като maximum weapon

booster, но те са и доста по-скъпи. В началото изобщо няма да разполагате с подобни екстри . Ще трябва честно и почтено да си ги закупите от лудия учен. Което ви навежда на мисълта, че все пак ще трябва да трупате някакъв ресурс. Всъщност парите, които получавате, са в пряка корелация (казано на български - връзка) с начина, по който успеете да се справите с кампанията. Тук важи негласното правило "Бързият и бедният". По принцип нямате определено време, за което да изпълните вашето задание. Но ако се бавите особено дълго или по неефективен начин употребявате вашите роботи, накрая ще получите само добри пожелания (усмивка пред строя, целувка по радиото). А без пари нищо не можете да си позволите. Дори и най-мизерният ъпгрейд на вашата така наречена база (всъщност представлява блестяща сфера). Те са особено полезни, но изчакайте подобренията второ ниво на базата.

Всъщност тук е времето да се изясни понятието "унищожаване на базата". Тя има няколко енергийни нива. Когато стигне до някое от тях (естествено враговете я стрелят), тя се пренатоварва и в определен радиус всички вражи единици биват пометени. Това ви позволява, след като са ви нагънали неприятно, много бързо да си стъпите на краката и да отговорите със светкавична контраатака, преди противникът да е имал времето да си построи наново всички роботи. Един начин да се справите с този проблем, ако вие сте атакуващата страна, е да разкарате основна-

та си ударна сила и да оставите роботът с най-малко здраве да бъде жертвената овца. След което да удрите наново....

Още една неприятна новина: Няма записване по време на мисията. Едва след като сте преминали изпитанието, ще имате възможност да направите това свещенодействие. Не, че съм особено голям привърженик на записването през две секунди, но има мисии, които по-скоро изнервят (като тази, в която с един робот трябва да изтрепете сума ти народ) ако нямате тази опция под ръка, отколкото подпомагат на gameplay-я. Освен това, когато спешно ви се наложи да прекратите играта, ще трябва да започвате всичко наново.

Терените са разнообразни. Създателите на играта са измислили най-различни перверзии - ключове (които трябва да натиснете, за да се отвори определена врата), вентилатори, които избутват вашите части, и басейнчета за киселина, за което ще стане дума по-късно. И въпреки това няма възвишения, низини - пълна липса на какъвто и да е било релеф, което е сериозен недостатък за всяка една стратегия, развиваща се в третото измерение.

И така, вече преминахме към по-съществената за всяко злобничко същество (към която се числя и аз) част от всяка ед-

на статия - критиката. Тя ще бъде особено яростна, защото дефектите, които ще спомена, на места направо разрушават удоволствието от играта и погребват повечето положителни качества на Robo Rumble. Започвам с проблем 1, който ме е докарвал до състояние да разкарам веднага играта и да си пусна Civilisation: Call to Power поне за няколко часа - pathfinding. Намирането на най-краткия път между точка А и точка В в Robo Rumble е истинско преживяване. Честно казано, в началото си помислих, че това роботите го правят нарочно. Личат си яловите опити на създателите да накарат военните части

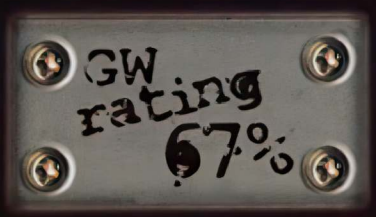
сами да се оправят - да се отместват, когато блокират маршрута на друга бойна единица и след това да си застанат обратно на местата. Не само че този процес изобщо не им се е отдал - задръстванията, които се получават, ако оставите вашите малоумници да се оправят сами, могат да се сравнят единствено с тези в центъра на София в пиковите часове. Ужас и безобразие. При все това, създателите са имали наглостта да направят телепортиращи се единици. Те направо ще ви разкажат играта, ако имате неблагоразумието да си построите такива. Не стига, че трябва да им задавате маршрута квадратче по квадратче и да бдите над тях като майка орлица над пиленцата си, ами и според изключително интелигентния компютър, найлесният начин да стигнеш от едно място на друго (отстоящо на три квадратчета напред) е да се телепортира назад и наляво (където попада в киселина и умира безславно за ваш ужас и покруса). Изобщо роботите самоубийци няма да са изолиран случай, ако оставите вашите единици на Стадния им Интелект.

Другият момент, който определено куца в Robo Rumble, е липсата на динамика в multi player-а и лошият Изкуствен Интелект (макар че съм склонен да вярвам, че това е отчасти нарочно - при учения ще може да си купувате подобрения на интелекта на единиците ви). Играта в мрежа в момента е истинското мерило, с което може да се изясни дали една стратегия си заслужава или не. И докато в соловите мисии всичко е наред, мултиплейърът има няколко сериозни недостатъка. Действието се развива доста бавно и е напълно възможно двамата (или четирима) противници просто да си стоят по местата и да се чешат там, където да не ги сърби - да не поемат рискове. Другият недостатък е малкото разнообразие от възможности, които са на ваше разположение. Липсата на елемент на строене на база и събиране на ресурси още повече ограбва от чара на Robo Rumble за повече от един човек.

Графиката е доста добре изпипана, но последното важи само за хората с 3D ускорители (както казах по-рано). Експлозиите и другите специални ефекти са наистина впечатляващи. Звуковите ефекти също са на подходящото ниво. Тук не би трябвало да имате някакви претенции.

Въпреки всичките й недостатъци с чиста съвест бих ви препоръчал да хвърлите едно око (а ако имате в излишък - и повече). В Robo Rumble има много оригинални идеи, които ще ви допаднат. Все пак всичко това е на далеч от Warzone 2100 и Starcraft. Бедните възможности за multiplayer, малкото карти и липсата на голямо разнообразие са сред основните негативни страни на тази стратегия в реално време.

Groove



# WARZONE 2100

производител: Pumpkin Studios разпространител: Eidos Interactive жанр: 3D real time strategy homepage: www.eidosinteractive.com

Това е първият опит на Eidos Interactive да се намеси на пазара на стратегическите игри. И трябва да ви кажа, че е доста успешен. За една година време (от излизането на StarCraft) не бях играл стратегическа игра, която да събуди у мен какъвто и да било интерес.
Досега!
Но хайде да тръгнем по реда на нещата: Историята зад Warzone 2100 е от типа "пост-апокалиптична" и ни е до болка позната. Техническа неизправност в сателитна защитна система изстрелва три ракети, носещи ядрени бойни глави, насочени срещу Пекин, Москва и Вашингтон (сигурно причината е била в "проблема 2000 г."). Автоматичните наземни установки моментално се активират и отвръщат на атаката, и така за броени часове Земята е обхваната от ядрена война. Вече всички знаем какъв е крайният резултат от такива човешки авантюри - оцеляват едва около един милион души. Останалите живи обитатели на нашата бивша китна планета започнали да се обединяват в малки групи, наричани "боклучии", с цел преживяване на тежките пост-апокалиптични условия. Вашата цел е да възстановите Северна Америка - да дадете нов тласък на цивилизацията. За целта ще трябва да се оправите с "боклучиите". Както и сами виждате фабулата на Warzone 2100 е точно толкова плоска, колкото и приказките за щъркелите дето носели бебетата. Вече имам едно и повярвайте прекрасно знам каква е истината.
Играта се състои от три кампании, състоящи се съответно от по 12, 11 и 9 мисии, като първата се развива из пустинните райони на бившата Америка, втората из пост-апокалиптични (пак тази дума) урбан-сцени, а третата в областта на Скалистите планини. Започвате играта с 3 камиона и 4 картечни танка. Тези единици ще са ви достатъчни да поставите началото на базата си. Сега му е мястото да отбележа една от големите разлики между Warzone-а и останалите сходни стратегически игри. Тук няма традиционното преминаване от една мисия в друга, съпроводено с изграждане на нова база и т.н. Играта е структурирана така, че когато изпълните дадена мисия, карта върху която се намирате се разширява или по-скоро по-голяма част от нея става видима за вас. Всички ресурси, сгради и единици от предходната мисия се пренасят в следващата, така че нищо не се губи. Но това до голяма степен е нож с две остриета. От една страна ще можете да продължите изследването на района без да е необходимо да застроявате наново, но от друга действията ви в момента рефлектират сериозно върху бъдещото ви благоденствие (или липса на такова). Какво имам предвид? Да предположим, че изпълнението на настоящата мисия силно ви затруднява. В стремежа си да я преодолеете вие започвате да бълвате войски без да наблегнете достатъчно на стратегическия аспект (разглезени от досегашните стратегии, в които когато минеш нивото почваш едва ли не отначало). В крайна сметка сполучвате, но на много висока цена - в следващия етап на играта вие вече нямате ресурси за развитие и research-ване на нови технологии и противникът ви прегазва. Този нов тип структуриране на мисиите ще промени доста Gameplay-я. Ще ви се наложи да играете пестеливо, да се стараете да не давате свидни жертви и да пестите ресурси. Тук трябва да отбележа и една интересна особеност пряко свързана с контекста на току-що казаното - всички ваши единици (без работниците) трупат опит в зависимост от броя на повалените от тях врагове. Колкото повече опит има вашите войски, толкова са по-качествени и полезни по време на битка. Което автоматично ни връща на идеята да се играе стратегически и с минимални жертви. Тук "бълването" просто няма да ви върши работа, защото количеството в дългосрочен план отстъпва на качеството на единиците. Това не ви е rush-ът в StarCraft. В зависимост от броя на избитите врагове отделните единици могат да бъдат издигани в ранг. Степените са общо 9: от Rookie, през Professional и Veteran та чак до Hero. Това много хубаво, но какво става с опитните ви единици след като напреднете достатъчно в технологичното дърво? Вие си ги пазите и "обучавате", но те вече са морално остарели за бойното поле? Нима ще ги оставите да изгният или ще ги хвърлите в безсмислена атака срещу противника? Нищо подобно, момчетата от Pumpkin Studios и за това са помислили. Щом откриете някоя нова технология, която да има отношение към войската ви - нов корпус, ново оръжие и т.н. - спокойно взимате опитната си, но недъгава вече армия и я пращате за рециклиране. Докато успеете да преброите до 156 877 и вече имате модерна войска, екипирана с най-новите достъпни технологии, но със старите и закалени в битки екипажи.

Сега вече отново може да се впуснете в битка. Управлението на военните ви сили е доста елементарно. И тук можете да групирате единици по познатия ни от много други стратегии начин (Ctrl + номер). Но освен това има комбинации от клавиши за избиране на всички летящи единици или всички hover-и, или пък всички единици на екрана и т.н. На всяка група можете да оказвате поведение по време на сражение - дали да атакува от близо целта си или от далечно разстояние, при какво поражение да отстъпи от битка и да се върне в базата и др. Просто натискате с десния бутон на мишката върху дадена единица или група и задавате определената команда. Освен това момче

тата от Pumpkin са се сетили да включат една много полезна команда - вече можете да указвате на дадени единици да охраняват определена сграда или друга единица. Това ще ви спести тонове неприятности и време в някои от мисиите.

Със задържане на десния бутон на мишката и движение в различните посоки ще можете да въртите камерата във всевъзможни посоки. Това ще ви помогне да нагласяте погледа си според нуждите. Но най-хубавото при настройките е, че можете да променяте абсолютно всички "горещи клавиши", т.е играта е изключително "user friendly"! Като цяло интерфейсът на играта е страшно удобен.

При управлението на армиите ви огромна помощ ще ви оказва компютъра. Като цяло изкуствения интелект както на вашите единици, така и на противниковите е на много високо равнище. Ако разположите в близост до ударната сила ремонти единици, то веднага щом някоя ваша единица бъде ударена, ремонтната група ще се намеси сама. Това е доста удобно, особено когато провеждате мащабни бойни кампании, защото вместо да се занимавате с всичко ще можете да се концентрирате върху сраженията, докато вашите единици сами се грижат за себе си.

Вражеската армия също е доста интелигентна. Много често ще станете свидетели на доста хитри маневри на противниковите войски. Свикналите с еднообразните атаки, характерни за много от сегашните стратегии ще останат доста неприятно изненадани когато бъдат ударени например по фланга, докато те очакват фронтално нападение. Компютъра доста умело се възползва и от

предимствата и недостатъците на терена и често ще виждате как вражески единици се разполагат и окопават на стратегически места.

Май че малко избързахме с изложението. Първото и най-важно при всяка стратегическа игра са ресурсите. В Warzone има само два ресурса, като те са част от един общ процес. Първият е нефт, а вторият - енергия. Значи как протича добиването на ресурси - на местата където има суров нефт строите кладенец, които добива нефта. Енергийните генератори, който трябва да си построите, от своя страна преработват нефта и го превръщат в енергия. Тази енергия отива за построяването на всички единици и сгради. И при добива на ресурси има една новост, която според мен е доста полезна. Става на въпрос, че няма работници, които да прекарват суровия нефт до базата ви. Той просто си стига дотам. По този начин се освобождава вниманието ви за истински важните задачи.

Сега стигаме до един от най-важните елементи в играта - технологичното дърво. Сдобиването с нови технологии става чрез събиране на артефакти, които са разпръснати из картата или са под контрола на вражеските сили. Ваша главна цел, освен изпълнението на мисията, е да локализирате и прибирате всички възможни артефакти. След като веднъж сте се сдобили с дадена технология, трябва да я разработите. За целта строите Research Center в който се извършва изследователската дейност. Искам да отбележа, че откривателския център може да се ъпгрейдва с цел ускоряване на научния процес. Също така ако построите няколко центъра ще можете по-бързо да разработвате новите технологии. Веднага щом откриете някоя технологична новост ще можете да я приложите на практика. Някои от новостите автоматично се въвеждат, без да се изисква нищо от вас. Такива са например различните видове брони, двигатели, някои ъпгрейди на сгради и др. За реализирането на повечето открития обаче ще трябва да се грижите вие. Става на въпрос за новите сгради и почти всички нови военни компоненти. И тук, скъпи приятели, е най-голямата разлика и най-големия плюс на Warzone в сравнение с конкурентните заглавия. Става на въпрос за опцията "Дизайн". Това е едно от най-важните неща в играта. От тук вие ще създавате цялата си армия. При изграждането на дадена единица първо трябва да изберете корпуса. Чрез новите технологии ще получите достъп до разнообразни "тела" за единиците ви - някои ще са по-леки, други по-издръжливи, а трети ще имат по-висока термална издръжливост. След като сте избрали корпуса преминавате към ходовата част. И тук в зависимост от научния ви прогрес ще имате по-голям или по-малък избор. Например колелетата дават по-висока скорост, докато веригите осигуряват по-голяма издръжливост. А пък въздушните възглавници ви осигуряват възможност за движение и по вода и по суша. След като изберете и този компонент преминавате към същинската част - оръжията. Тук ще имате най-голямото разнообразие и е много важно да направите правилния избор, естествено след като вземете предвид ситуацията и нуждите ви. Още една от новостите в играта е, че няма универсални единици, като да речем хидралиските от StarCraft. Тук за ефективно поразяване на различните цели ще ви трябват различни оръжия. Например Bunker Buster-а унищожава защитните установки само с няколко изстрела, докато с някое друго оръжие ще ви отнеме няколко минути. Mini Pod-а е много ефективен срещу противници на вериги, докато различните видове Cannons са доста срещу колесните машини. А за въздушни единици ви трябват Flak Guns, които както може би се досещате не стрелят по наземни цели. И още, и още. Простите възможностите са толкова много, че просто не можете да си представите. В играта има около 400 различни технологии, които дават възможност за създаване на повече от 2000 различни единици. Ей на това му казвам аз разнообразие!

А графиката, ох, графиката! Нямам думи! Warzone използва 3D платформа и терена изглежда прекрасно със всичките му там, хълмчета, долинки, каньони, полуразрушени сгради и преобърнати коли. Особено впечатляващ е урбанистичния декор, с обгорените скелета на сгради, останали след ядрения взрив. Специалните ефекти са чудесни, като всички изстрели и експлозии създават представата, че сте там. Единиците също са много добре моделирани, като и тук, както при много 3D игри е използван стария трик - много полигони при близък план, намаляващи с отдалечаването на обекта. Малко трудно се различават отделните войскови подразделения, когато камерата е по-отдалечена, но с това се свиква. Много хубаво би било ако можеше чрез взривове или някакво друго външно влияние да се моделира терена, но и това не е болка за умиране. Въпреки, че играта поддържа 3D ускорение, и в софтуерен режим всичко върви гладко и плавно, без да насича.

Като заключение ще кажа само едно - страхотна игра, която горещо препоръчвам на всеки почитател на стратегиите в реално време.

Whisper

# ACTIVE WORLDS

www.activeworlds.com * www.activeworlds.com * www.activeworlds.com

Нека започнем с една малка антиутопия. Вместо 1984, тя е по-скоро 1994, че и по-ранна. Залата се намира в мазето, до нея се стига през подтискащо осветени, мръсни, квадратести коридори, в които е задушно и мирише на мухъл. Вратата, която води в широкото помещение с олюпени стени е дървена, всъщност малко прогнила и, ако не беше желанието ми да отвратя читателя поне малко от нея, тя е просто една врата, за която никога не бих седнал да говоря.

Лампите натрапчиво бръмчат.

Някои от тях премигват - натрапчиво.

Столовете, които тези лампи осветяват, са грозни.

Но това е само една прелюдия към болезнено разголеното рамо на реалността. Там, заровени в подземието, погребани далеч от слънцето и

птиците, се намират (най-сетне стигнахме до напрегнатия момент ... :) VAX-терминалите на Техническия Университет. (Държа да поясня, че всякакво съвпадение на наименования е АБСОЛЮТНО случайно.)

Ако някой иска да разбере, какво е VAX-терминал, ето какво е:

То е зелено.

Малко е.

Сигурно е страшно радиоактивно.

Няма хубав интерфейс като на Windows. Дори като на обикновен Linux няма интерфейс.

Освен това - а именно и тук се крие причината да задържаме върху него вниманието си по-дълго, отколкото е полезно за очите - може да се свърже към Интернет.

Пред редицата от терминали седят студенти, които пишат съсредоточено, зяпнали двуцветните монитори. Те чатят.

Ето го. Това се опитвам да кажа от половин час. Оттам е започнал чатът (поне това е най-примитивният му вариант, на който съм бил свидетел).

*Ако не знаете, какво е чат, ето няколко съвсем кратки сведения по въпроса. Чат (chat на английски означава плямпам или нещо от сорта) е вид комуникация по Интернет, включваща много яко тракане по клавиатурата. Във всеки случай се*

*съмнявам някой от читателите на списанието да не е чувал за ICQ или IRC.*

Времето тече (пак има студенти пред терминалите, но вече по света се продават четворки, после Pentium-и и всеки си има модем вкъщи), въпросът "Кога ще си сложа 128 Mb RAM?" вече не се задава само на шега и всеки нормален геймър постоянно протестира, че му е бавна машината, въпреки че честотите на процесорите скоро пак ще са едноцифрени.

Епохата на VAX-овете е отминала. И ето, на хоризонта изгрява нова звезда. Спомнете си първия Lode Runner. Погледнете Team Fortress. Все нещо би трябвало по същия начин да запълни празнината и в Интернет-комуникациите, отворена от технологичното развитие. Това нещо се нарича Active Worlds.

След този главозамайващ увод е крайно време да се концентрирам върху същината - ***какво е това Active Worlds и има ли то почва у нас.*** Квинтесенцията му е "3D chat". Моето лично мнение е: "Много е яко!". По-надолу ще стане дума и за мнението на по-широк кръг от хора.

Всеки може да каже - ми то това е просто, и аз бих се сетил. В края на краищата, Quake също може да мине за 3D chat, стига да си позволим известна волност в тълкуването на понятия като Quake и chat. Но Active Worlds си е истински чат, глезотийка, както бих го нарекъл. Няма пушкала (кисела гримаса), няма вълнуващи гонитби (недоволно възклицание), няма чудовища ("защо по дяволите въобще ме занимаваш с него тогава?").

Има много хора. Има красиви (почти гениални) светове. Има странни слънца, непознати морета, измислени постройки, палми, роботи от Марс, делфини, изригващи кратери и съборени храмове. И всичко е в големи количества и е разнообразно, защото в крайна сметка всеки отделен човек, който участва, строи нещо ново. Може би тук се крие втората основна разлика с, да кажем, един хубав 3D-shooter - световете на Active Worlds ще стават все по-големи и по-различни (за първата разлика, а именно липсата на екшън, вече споменах).

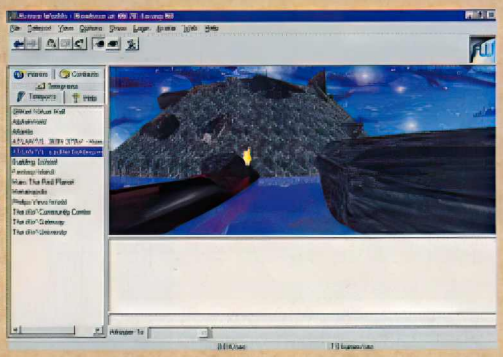
До известна степен за Active Worlds мо

же да се направи същия разбор, както и за нова игра. Така че ще започна с ***Личното участие*** (нещо като gameplay?).

Когато човек е вътре в избран от него свят (а светове не липсват), той може да бъде или постоянен жител (citizen), или турист. Естествено, жителството струва $20 (поне за първата година е толкова). И, естествено, жителството дава куп екстри - жителите могат да строят навсякъде, текстът, когато говорят, е по-отчетлив, а и изборът на обвивка (avatar) и многократно по-богат. Докато туристите се шляят наоколо в повечето случаи под външността на сковани сиви мъже и жени с фотоапарати, жителите заемат какви ли не екзотични форми. Но, да си призная, това не е чак толкова страшно. В крайна сметка, нямам нищо против да бъда малка рибка (гупа), която обикаля сред множество девици, възседнали делфини, пирати с превръзки на очите и горди мадами с цепки на роклите, разголващи бедра до виртуалните им задници. По-същественият момент е, че триизмерната атмосфера прави разговорите с отдалечените на хиляди километри събеседници много по-конкретни в сетивно отношение - те не са просто безплътните "гласове" от конзолата. Всеки от тях си има собствена личност, възприемана визуално.

***Световете*** са другата основна единица след отделния човек в Active Worlds. Всеки свят крие своя индивидуалност, има собствен стил и атмосфера. ***Графиката***, която е на доста високо за ситуацията ниво (а ситуацията е следната: няма full-screen, интерфейсът е в windows-ки джам, с колонка за световете, поле за уеб-браузване към всеки свят, поле за съобщенията, конзола за чата и каквото остане - за изображението), предлага истинско удоволствие за зрителните органи или поне в случаите, когато сте намерили място, което ви харесва. 3D енджинът на Active Worlds не е особено бърз (простете се с идеята за 3D-ускорител, поне на този етап), но пък за създаване на триизмерни обекти и наслагване на текстури предлага известни възможности. Няма екстри като сенки, осветителни тела и т.н. Общата ми оценка по въпроса е под средната, да не говорим, че с Windows 98 насича подтискащо много (не знам защо, но под Windows NT фреймрейтът почти се удвоява). Истински хубавото, това е съчетанието на цветове и форми, разположени на фона на доста качественото небе.

***Звуците***, поне на местата, където съм бил, си ги бива. Нека още от сега да си кажа - любимите ми светове са Atlantidis, AFantasy и Mars, The Red Palnet. Та цялостното усещане навсякъде е подсилено със звукови ефекти и MIDI-музика, като мотивите се променят спрямо местоположението в са-



мия свят. Двигателите на марсианските превозни средства боботят, сателитните чинии пиукат и вятърът свисти покрай тръбите и куполите.

Колкото до ***Изкуствения Интелект***, за първи път той е ненадминат - чисто и просто не е изкуствен :). Тъпото е, че хората го използват само за да си говорят. Би било хубаво да се вложи малко ролеви елемент в цялата работа, малко конфликт и борба, но явно това би противоречало на изцяло пацифистичния замисъл. Предполагам, че последователите на идеята (а като се има предвид, че от 50 000 жителя на виртуалните светове се печелят $2 000 000, такива с положителност ще има) ще поразнообразят обстановката с някое и друго отклонение в геймърска насока. Дори, ако оставя фантазията си да съзерцава бъдещето, си мисля, че все ще дойде и денят, когато болшинството нет-игри ще са свързани на различни нива една с друга в една огромна киберреалност... Не мога да не въздъхна тъжно в такъв момент. За съжаление, това засега е само едно имагинерно утре.

След като съвсем накратко нахвърлих щрихите на феномена Active Worlds, нека обърна внимание на неговата публика. Направих, надявам се успешен опит да взема интервю от няколко души. Общото ми впечатление е, че възрастовите ограничения сякаш изведнъж са отпаднали. Докато в IRC е нещо нормално да се отчаеш, когато научиш, че много приятната ти събеседница е на 13 години, тук се отчайваш от факта, че тя е на 31. (Не оставайте с погрешното впечатление, че Active Worlds е старчески дом - просто не е и детска градина :) Е, не че е толкова страшно, просто се изненадах, колко много хора, със семейство и постоянна работа и деца и всички останали отвратителни екстри, правещи от човека закоравяло обществено животно, прекарват по много време в Интернет именно с Active Worlds. Винаги съм подозирал, че не само на мен не ми харесва особено заобикалящия ме свят, но сега получавам едно неподправено потвърждение...

Тъй като все пак това е списание за игри, ще оставя на вас да съберете по-богати впечатления за виртуалната реалност като спра до тук. Дерзайте и се надявам, че няма да споделите мнението на Whisper (говореше за неизживяно детство и други подобни), за когото явно всичко красиво, невъоръжено и способстващо общуването с думи е толкова чуждо, колкото новогодишна елха за октопод :)

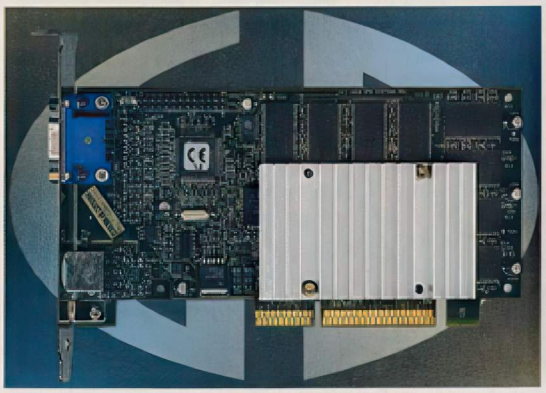
***Maylow***

# GENERATION NEXT

**"Всяко чудо за три дена". Популярната народна мъдрост вече може да се перефразира като "Всяка видеокарта за три месеца". Минат се не минат няколко месеца и фирмите, производителки на видеоконтролери изведнъж ни заявяват, че вече са изкарали своя "революционен, невероятен, супер-бърз и на разумна цена" продукт, без който все още никой не може да ви каже, как досега сте могли изобщо да съществувате. Последното си остава някаква загадка, но в крайна сметка можете без никакъв проблем да решите този проблем, като просто си закупите видео картата. Разбира се, най-добре е (просто за ваш душевен комфорт) да си закупите две, та ако загубите едната, да си имате резервна (май този израз доста заприлича на вица на полицая и билетчетата за градския транспорт :P).**

Безспорен факт е, че в момента облика на целия ви компютър се определя пряко от видеокартата. Все пак, колкото по-бърза е тя и колкото по-големи са нейните възможности, толкова повече работа ще можете да вършите с него. А когато става дума за компютърни игри, видеокартата направо изкача на първо място по значимост. Защото в редакцията ни минаха най-различни контролери и сме били свидетели на какви ли не разлика в облика на една и съща игра. Дали ще бъде мрачна като нощта или приветливо светла и детайлна - разликата може да се окаже единствено в това, какъв контролер си имате (макар че в някои случаи и това не помага :)

И така, след първата вълна от продукти се задава новото поколение видеоконтролери. Всички по-значими играчи на пазара ще извадят своите нови продукти по приблизително едно и също време. Големият бум бе на CeBit '99, където едновременно Matrox, 3dfx и nVIDIA показаха своите разработки. Ченетата на де що имаше маниаци на тема компютърни игри и поразбираха нещо от хардуер, увиснаха. Е, човек не може да има всичко. В крайна сметка броят на AGP слотове в компютъра ви е силно ограничена до един, а повечето нови карти ще излязат тъкмо в такава модификация. Затова в скоро време ще бъдем представени пред една доста сложна дилема - какво, по дяволите, да си вземем? (оставям настрана финансовата страна на нещата, нека да не зачесваме тази болна тема). Предложенията са кое от кое по-обещаващи и е доста трудно да се си изберете, кое чудовище ще изберете за вашата система. Ще започна по ред на номерата и ... докъдето хартията стигне или докато моите колеги не ме овържат и озаптят (но нееееяма да спраааат полета на мисълта миииии!). Естествено под номер едно е най-очакваната видеокарта. Естествено, за нея ще ви дадем най-много информация. Естествено, става дума за

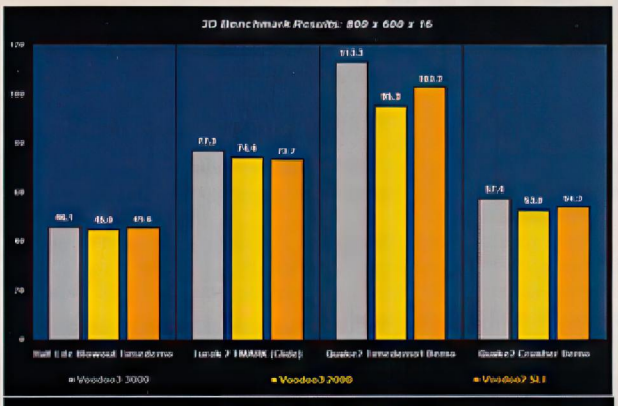


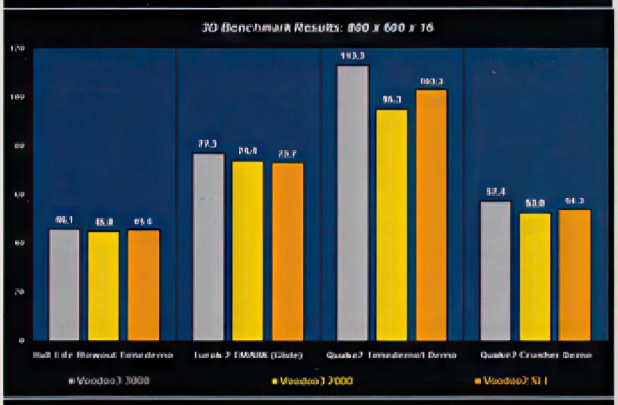
## VOODOO 3

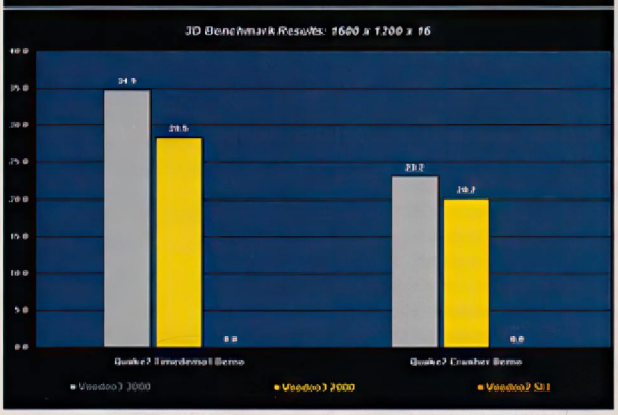
След гигантския успех на Voodoo 2, Voodoo 3 бе логичното продължение на тази линия от продукти. За новия схемен набор вече бяхте уведомени в секцията новини преди няколко броя. За съжаление поради ненадеждни източници на информация, данните които ви дадохме не могат да се нарекат особено достоверни. С други думи въведохме ви в заблуждение. Става дума за самият характер на Voodoo 3 - тя няма да има модел, който да е add-on карта. Видеокартата ще съчетава в себе си 2D и 3D възможности. Това бе идеята и при още един продукт на 3dfx - Voodoo Banshee и някои хора виждат в Voodoo 3 просто едно Banshee 2. Какво означава тази промяна - ами най-вече опит да се изтика конкуренцията от пазарен сегмент. Защото съм гледал по не един и два форума разни маниаците на тема игри да си имат Voodoo 2, комбинирана с Matrox G200. Втората не по-маловажна причина е финансовата. На Voodoo 2 не им се носи славата на евтина карта, а на всичкото отгоре става само за игри и ви е необходима и 2D карта.

За да се получи допълнително сегментиране на пазара, има три различни модели Voodoo 3, всеки от които работи на различни мегахерци. И така имаме Voodoo 3 2000 - 143MHz, Voodoo 3 3000 - 166MHz и Voodoo 3 3500 - 183MHz. Последният все още не е излязъл на пазара (това е нормално, 3dfx иска да си остави последен коз при надпреварата с nVIDIA). Увеличението на мегахерците е значително в сравнение с 90-те на Voodoo 2 и 100-те на Banshee. Banshee-то обаче няма втори TMU (texture mapping unit), което осакатява производителността му при игри, които използват тази възможност (типичен представител на тази "раса" заглавия е Quake, а в бъдеще броят им непрестанно ще нараства). Естествено, във Voodoo 3 тази екстра присъства. След като си направим изчисленията става ясно, че Voodoo 3 3500 е по-бърз от Voodooo 2 SLI, а останалите Voodoo 3 модели ще отстъпват (макар че на някои тестове Voodoo 3 3000 задминава с една идея SLI) на 2 комбинирани Voodoo 2 платки.

По отношение на качеството на образа, мисля че няма смисъл да коментираме. В крайна сметка, 3dfx се слави като компания, чиито продукти се справят отлично по този параграф. При проведените тестове (за съжаление Voodoo 3 под каквато и да е форма не е стъпвала в България, така че не можем да ви предложим тест от редакцията) не е имало каквито и да е било проблеми с досегашните заглавия. Всичко е изглеждало много добре, но качеството не се е различавало от това, постигнато от Voodoo 2 SLI (единствено в някои случаи цветовете са били по-ярки). Други проблем, който в скоро време наистина ще се превърне в основен показател за качеството на една видеокарта е температурата, която тя развива. Разка




захме ви за мини котлонът на Ati... Освен, че прегряването е причина машината ви да увисне (по закона на Мърфи в най-неподходящия момент), то може да нанесе известни поражения и на дънната платка. 3dfx също не са предпазени от този бич божи. Някои от фирмите, които предлагат Voodoo 3, са решили да вземат крути мерки по въпроса и са екипирали моделите си с един наистина впечатляващ с размерите си радиатор. Той очевидно добре си върши работата, защото от изнесената информация става ясно, че тестваната видеокарта е функционирала 3 дена без да забие компютъра.

Другите опасения, които можете да имате по отношение на Voodoo 3 е нейната 2D производителност. Няма основания за тревоги. Още Voodoo Banshee имаше много добри резултати в тази дисциплина. Voodoo 3 разполага със 128 битово двуизмерно ядро. Освен това Voodoo 3 3000 идва екипиран с 350MHz DAC, което е впечатляващо постижение. Прибавете и факта, че GUI на Windows се поддържат хардуерно от Voodoo 3 и ще разберете, че 2D производителността на Voodoo 3 изобщо няма да бъде слабото звено на видеокартата.

За любителите на техническите подробности, сме подготвили следната статистика:

- 16MB of SDRAM
- .25 микронна технология
- Разделителна способност до 2046 на 1536 точки при 75Hz опресняване на екрана)
- 100 милиарда операции в секунда
- Поддържа разделителна способности до 2048x1536
- Напълно 128-битов 2D ускорител
- 350 MHz RAMDAC
- DVD поддръжка (30 кадъра в секунда без да се изпускат кадри)
- Поддържа DirectX, Glide и OpenGL
- Високоскоростно ускорение на Windows GUI
- Alpha-Blending (прозрачност)
- Еднопасов Bump Mapping
- Еднопасов трилинеарен MIP-Mapping
- Препрограмируеми мулти-текстурни таблици
- Z buffer плаваща запетая (изчислява убежна точка)
- Поддържа 14 вида формата на "карти" на текстури
- Компресиране на текстури
- Gouraud Shading

**Voodoo 3 (в ляво на вашите списания) срещу TNT 2 (в дясно)**

А сега е ред и на **лошите новини** за всички почитатели на 3dfx. Технологията, която е залегнала в основата на Voodoo серията е поостаряла морално. Тя е причината картата да не се смята за някакъв технологичен връх - не поддържа много от бъдещите стандарти, например AGP4X. Картата дори не използва всички възможности, които AGP2X предлага. Например опцията DIME (direct memory execute), която е особено важна при игрите. Тя позволява текстурите да бъдат обработени направо в системната памет, наместо да бъдат прехвърлени в паметта на видеокартата и там да се извършат всички процеси. Освен че всичко става по-лесно и по-бързо, технологията дава възможност да се upload-ват по-големи и качествени текстури (до 128KB). Другият проблем се нарича 32-битов цвят. Той не се поддържа от Voodoo 3. По-точно казано, игрите, които вървят с Voodoo 3, са ограничени до 16 битов цвят. Има начини, от които от Voodoo 3 може да се изтиска 22 битов цвят и резултатите са повече от задоволителни, но засега нямаме достатъчно информация по въпроса.

Последният недостатък на Voodoo 3, който ще изтъкна, е ограничения размер на текстурите, с които може да работи картата. Лимитът е 256 на 256, а това в скоро време ще бъде крайно недостатъчно.

## RIVA TNT 2

Едва ли имаше по-ревностно пазена тайна (може би единствено рецептата на Coca-Cola и адресът на сценариста на "X-Files") от това, какво точно ще представлява TNT 2. От nVIDIA не дадоха никаква информация за техния нов продукт. Доста странно, като се има предвид, че най-добрата реклама на един продукт е наличието на данни за него и коментари по въпроса. Явно от nVIDIA са решили,че тоталната липса на информация ще доведе до подобен ефект и ще засили многократно интереса към nVIDIA Riva TNT 2. Въпреки това, а може би поради този факт, общото мнение бе, че TNT 2 ще бъде добра карта, но Voodoo 3 просто ще я издуха на пазара. Истината се оказа коренно различна. TNT 2 ще се окаже много по-сериозен конкурент на Voodoo 3, отколкото някой някога се е надявал. Тя превъзхожда Voodoo 3 по някои сериозни показатели, а резултатите от сравненията между двете карти не дават голямо предимство на творението на 3dfx. Но за всичко това, както и за Permedia 3, Ati Fury, Savage 4D, в следващия брой.

*Groove*

# Черно&Бяло

Gamers' Workshop,

Пише ви една грешна, нагла душичка на име Иван Благоев. Вдъхнових се от предизвикателството на Freeman от последния брой. Хич не ми дреме к'во ще ми пишете в отговор. Просто не ме страх от вас.

Ами нека започнем.

Последния брой 9 бе ОТВРАТИТЕЛЕН. Толкова "бъгове" на страниците на списание не съм виждал. Какво имам впредвид?! Абе, нещо в статията за "Alpha Centauri" май не е наред, а? Оставям настрана факта, че съдържанието й е нехарактерно скучно за вас, но защо по дяволите страница 47 е същата като 48??? Ами review-а за "Wages of Sin"? Нещо май страница 50 и 51 трябва да си сменят местата. Въпреки, че съм един от онези умни хора, забелязали гнусната хартия преди да съм прочел словоизлиянията на Freeman, беше ми нужно време докато схвана к'ва е грешката в статията. А и не съм длъжен да го правя. Вие трябва да следите за тия неща и да не ги допускате. Да се върна на хартията. Миооого е зле. Някак си неплътна, абе, гадна е!!!

Т'ва е същественото.

А защо намалихте формата? Миналия брой бе с 1 см по-дълъг и по-широк. Като споменах брой 8 да ви кажа и в него имаше "бъгове". В статията за Brood War. Абе, пустия му Scout не знаех, че има интерсептори. Т'ва сигурно е някой супер як ъпгрейд. Моля в следващия брой да напишете къде се рисърчва.

Да се върнем на новия брой статиите са адски скучни. Друг път поне се заливам от смях, но не. Т'ва че сте се сдухали явно трябва да ми убива кефа от списанието. Много загубихте "GW". Ако скоро не се стегнете ще загубите доверието на много хора. И без това не сте ми любимото списание, но ви четях с интерес. Вече май не е така. Или правете конкурентноспособно списание или загивайте. Вече ми е все тая. Падам си мазохист, нали разбирате.

Е, дано ми спретнете едно прилично отговорче, че да си начешете скверните ръчички. НЕ МИ ПУКА!!! Просто исках да ви напиша колко ме разочаровахте.

Иван Благоев

*****************

Господин Благоев,

Ние просто нямаме какво да Ви го спрятаме, Тя - природата, се е погрижила. Дори преди да се родите.

Но ме притеснява впечатлението, с което явно сте останали за нас. Повярвайте, всички разбрахме, че сте безстрашен и сме очаровани и от смелостта Ви, но ако ми позволите да попитам: От какво по-точно не Ви е страх?... Така и не разбрахме. Ние не сме тъмничари в турски затвор, нито пък Вие сте наш затворник, за да има от какво да се притеснявате : - ) и повод да демонстрирате храбростта си, но да оставим това.

По същество сме съгласни с всичките Ви критики и признавам с ръка на сърцето, че никъде не сте преувеличили или ни упрекнали без основание. Упреците ви са справедливи. За допуснатите грешки нас ни боли много повече от Вас, защото трудът ни по този начин бива опорочен, положените усилия са отишли на халост, а надеждите ни, че този път всичко ще бъде ОК, грозно стъпкани. За това разбира се сме си виновни само ние и имаме смелостта (простете ако неволно Ви конкурираме) да си го признаем.

Статията за "Alpha Centauri" ще бъде публикувана в оригиналния си вариант на сайта ни. Използвам случая да поднеса извиненията ни на всички възмутени геймъри за огромния ни гаф. Ще се стараем това никога повече да не се повтори. За "гнусната" хартия вече обясних, надявам се доставчиците ни да бъдат стриктни и коректни с нас отсега нататък. Искрено Ви уверявам, че, въпреки леката ирония, която се процежда през пукнатините на самообладанието ми, не таим никакви лоши чувства към Вас. Дори напротив, ще се опитаме отново да върнем доверието Ви и смеха на лицето Ви докато четете статиите ни. Само ни дайте малко време. И накрая ще си позволя да завърша с един съвет: Както сигурно сте се досетили в статията за Brood War просто е изпуснат един ред, на който е било изписана думичката Carrier. По този начин отнасящото се до него (Carrier-а) се е прехвърлило смислово към Scout-а. Да, това е грешка, но грешка непородена от незнание и за всеки това е очевидно, още повече, че опитния играч не би могъл да бъде заблуден. В този смисъл струва ми се иронията ви е силно преувеличена и заимствана от една добре позната на всички ни статия озаглавена "Закъриели неврони" :P

Много Ви моля, все пак, не забравяйте кои са авторите й.

Freeman

Здравейте Сладури!!!

Само да знаете как ме изплашихте този месец, като закъсняхте с броя маааалко повече от нормално. Почти бях сигурна, че конкуренцията е прибягнала до нечисти средства, за да си върне за това, което не може да навакса на чисто професионална основа.

Най-сетне седнах да Ви драсна два реда, а толкова отдавна се каня да Ви пиша. Още от втори брой. Първи така и не го намерих, но то е по-лесно да откриеш идея в Tomb Rider, така че ми е простено,... нали?

Както и да е, важното е че накрая намерих време: досега все си намирах разни измислени оправдания от сорта на неправилно конфигуриран e-mail, сдухан Windows98, изпити, сесии - поредните спънки по трънливия път на висшето образование в мелачката за мозъци наречена Технически Университет (Тъпи, но Упорити - нали знаете прякора)...

Искам да ви благодаря, затова че първи в България пуснахте Първия trailer на Звездни Войни, че и с Втория пак изпреварихте всички... Най-великият филм на всички времена!

Та по въпроса за моята особа: Ами аз си падам по игрите още от времето на Tetris-а и Paranoid-а, но душата ми окончателно грабнаха X-Wing и Indiana Jones & Fate of Atlantis. Оттогава не пропускам игра на Lucas Arts (ей, ама страхотни рецензии пишете!) и се опитвам някак си да спасявам остатъците от нервите си с помощта на тази благодат/проклятие(?), наречена компютърна игра. Но да карам по същество. Просто ТРЯБВАШЕ да Ви кажа, че GW е най-професионално направеното списание от всички останали, защото нищо не може да компенсира чистия ентусиазъм и дълбок идеализъм, който просто лъха от всяка страница. Това Ви го казва човек с вкус (за какъвто се имам)....

И сега нека се опитам да Ви заинтригувам с нещо. Това е пролог към един от разказите ми, в него съм споменала авторските права на производителя, но нека видим за колко време ще си спомните откъде са следните редове (10 секунди е времето за размисъл):

Виждам това, което ти не можеш да съзреш:
Мътни видения с очи от плесен
Когато се обърнеш, те ще са на път
Шепнейки своята потайна песен.
Тогава ще видиш абсурдността:
Трептящи сенки вместо светлина
Дошли от мрака, на прага на лудостта
Там долу в коридорите на слепотата...
Знам колко ви е трудно, и за да не ви отегчавам по
вече, ще ви кажа само тези две думи:
KEEP ON TRYING!!!
Благодаря ви, че ви има!
Ели
Гр. София

*****************

В такива моменти винаги ми се е искало просто да замълча. Думите са излишни, те само биха разбили крехката магия на мига, в който душата се докосва до душата на друго човешко същество. Нима думите могат да опишат това. Нима има нужда да се изрича каквото и да било.

И все пак:

Благодарим ти. Хиляди пъти ти благодарим. За подкрепата. За топлината, с която ни дари; за силата, която вля в нас; за това че помогна да разпръснем мъглите забулващи пътя ни и отново виждаме хоризонта. Отново намерихме себе си. Отново знаем, че в света има поне едно сърце биещо в ритъма на нашите. Отново виждаме смисъл в труда си. И твоето писмо бе частица от магията. Господ ни е благословил с читатели като теб, какво повече можем да искаме!

От името на всички: Благодаря ти, че те има!

Freeman.

P.s. Преводът ти е прекрасен. Откъса е от Diablo и се отнася за Halls of the Blind. От книгата в катакомбите. Заслугата за разконспирирането е изцяло на Whisper. Отне му около 3 секунди. Без майтап.

Здравейте, Bot-чета

"... заприлича на главицата на косовско дете след пиянска изцепка насрьбски снайперист..." - Gamers' Workshop, бр 2, стр.22, 7-8 ред. Много актуално точно в този момент. Нали???

Freeman, човече, ти ме разплака. КЪЛНА СЕ... никога през скапания си живот не съм се трогвал така, повярвай ми!!!

... Сега... защо се извинявате бе хора? Защо мамицата му трябва да се извинявате за каквото и да било?!?!

Не го правите за първи път. Горе главата ("... горе и двете..."), майната й на хартията!!! Даже под формата на вестник да излизате, на цена 10 бона пак бих ви купувал без да се замисля, а за Alien като мен, който е алергичен към всичко по-сложно от лост да спре да мисли е най-лесната работа. Дрън, дрън... броя си е много як даже! Напълно съм съгласен да бъдат отделени 20-тина страници за някоя добра игра, но тогава трябва списанието да е минимум 96 страници...

Да ви питам: Знаете ли каква е приликата между редакционния екип на Master Games и бутилка бира? Не? Ами много просто - от гърлото нагоре е само въздух! Хааааа-ха-ха. Нищо лично - такъв е вица!

Всички ние тук ви обичаме. Лично аз дори ви приемам като мои по-големи братя! Без Gamers' Workshop българският геймър е за никъде!!! Е, и "ХИПОДИЛ" помагат:)...

AL-ien 4

P.s. Какво прави фен MG когато иска да убие някое птиче. Хвърля го от високо:)))!!! (хи-хи-хи)

P.p.s. Искам JJ

Отговор:

Защо се извиняваме питаш.

Хм-м, въпрос на култура предполагам, на светоглед и съвест. Хората си дават парите. Трябва да получават това, за което плащат. Купувайки Workshop те очакват да получат качество. Нашата работа е да им го осигурим. Когато сметнем, че не сме успели ни е кофти. Сдухваме се. Няма нищо по-лошо за твореца (не че ние сме такива, но такава е думата - за по-сполучлива в момента не се сещам) от разочарованието на аудиторията му. Духовната смърт понякога е по-страшна и от физическата. Знаем добре кога се дъним и мнението на такива верни фенове като теб нямат да промени осъзнатата истина, за това че не сме се справили добре. Подкрепата, която ни засвидетелстватe обаче ни помага да се изправим бързо на крака.

Благодарим ти.

P.s. Харесват ми вицовете ти.

From:
Teodora Nontcheva
tedy@online.bg
To:
workshop@netvg.com
Sent: 28 Март 1999 г.
02:18
Subject: Za Lainarite

Здравейте тъпаци.
Купувам си редовно тъпото ви списание за да си бърша гъза с него (то даже и за това не става) а с тъпите дискове си играя на фризби.
Списанието е много тъпо що не го пускате с меки корици иначе много се ръбя.
Бай тъпаци!!!

P.s. Сто процента няма да публикувате писмото, твърде е драстично за вас!

*****************

Благодарим ти за това, че всеки месец вливаш своята капчица от 6000 лева в нашата мелница и отдаваш своя дан за съществуването на Gamers' Workshop.
Какво друго да кажа?

P.s. Не се хващай никога на бас. Обречен/а (?) си да губиш. Цял живот!

Freeman

Здрасти, Chum-ове
Пише ви Жоро - Zorro BG.
Какво прави екипа на най-готиното списание в BG?

В някоя мрежа ли се бяхте увлекли, че излизате чак сега. Наложи ми се да прочета половината Master Games (като стигнах до класацията и "вицовете" нервите ми не издържаха и се наложи да го захвърля) докато ви чаках.

Сега няколко думи за съдържанието на GW. Нямам думи. То така се нарадвах, накефих, изперках като видях толкова страници за Heroes III. Благодаря ви, че сте отделили толкова място за тази невероятна игра...

Подкрепям напълно отделянето на толкова място за подобни значими игри. Как ми се иска да намеря и брой първи, заради StarCraft-а...

Надявам се на увеличаване на страниците като в брой 7.

Добре е, че не публикувате кодове. На истинския геймър не му трябват кодове. Абе, тия от Master-а в Червен бряг ли живеят - Heroes III според тях още не е излязъл, но да ги оставим, те едва ли са виновни, сигурно по рождение са си такива.

Чао!
(И на време излизайте)

**************************

Здрасти Жоре,

Екипа на "най-готиното списание" бачка за новия брой, така че да излезе навреме - най-после???

Абе малко си попресилил ми се чини (относно съдържанието на GW), ама айде - щом за хвалби става въпрос ще си затворим очите.

И занапред имаме намерение да разглеждаме в подобна детайлност игрите, за които мислим, че заслужават.

Вече ще имаме кодове обаче - както сигурно и сам си забелязал. Народа иска да има братко. Глас Народен - глас Божи. Няма какво да се прави. Никой от нас не го одобрява, но идва момент когато разбираш, че вече нямаш избор - популярността принуждава хората да се съобразяват с много неща. Ако искаме да оцеляваме ще трябва да се приспособяваме. Колкото до местожителството на колегите... на кой му пука бе приятелю, ако ще и от Пакистан да са.

Всичко хубаво!
Freeman

From: hektor@mail.vega.bg
To: workshop@mail.netbg.com
Sent:21 Септември 1998 07:29
Subject: greetings

Здравейте създатели на най-готиното списание за комп. Игри в България. Пише Ви Ваш голям почитател. Имам всичките ви броеве и еволюцията ви е забележителна. Признавам, че от началото бях фен на Master Games поради простата причина, че нямаше друго такова списание. След това се появихте вие и ме очаровахте с качеството си. Единствено вие пишете за най-известните игри (в Юнският брой например - статията за Diablo 2 - това беше най-готината информация за тази игра, която бях чел където и да е другаде и още е). Честно казано предпочитам списанието Ви да е без диск, но да е по-дебело, защото много ми допада стила Ви на писане. Е, бих бил много доволен ако пишете повече за RPG-та и Quest-ове, но както и да е!!!...

... Пожелавам Ви да продължавате да радвате геймърското общество със списанието си.

******************

Здравей безименни приятелю,
Всеки фен на MG е добре дошъл при нас;))).

Едва ли скоро списанието ще стане по-дебело - все пак без диска Gamers' Workshop няма да е Gamers' Workshop.

Можеш и за в бъдеще да очакваш най-пълната, компетентна и точна информация за наистина стойностните игри на страниците на GW. Колкото до RPG-тата в редакцията има предостатъчно заклети фенове на този виртуозен жанр (не познавам човек по-запознат от Whisper с тях), за да разчиташ, че и за в бъдеще той ще е добре застъпен.

Пожеланието ти ще се сбъдне - бъди сигурен в това!

Freeman

Здравейте мили пичове!
К'во правите, а? А колко е 2x2, а?

Ний сме ваши фенове от Дупница!!! Да живее GW и да пребъде името му!!!

Много сме щастливи, че се снабдихме с новия ви брой (не ни питайте как). КЕФ! Супер е както винаги! Особено статията "Wages of Sin" - с Братото много се пулихме! КЕФ! Много се накефихме също така (понеже си купихме само един брой, щото няма пари), че сте отпечатали статията за "Sid Mayers' Alpha Centauri" в два екземпляра. Супер идея! Браво!

Ние тук в Дупница много ви обичаме!

С нетърпение очакваме следващия ви брой-шедьовър!

Ваши ЗАКЛЕТИ (проклети да живеят в Дупница) ФЕНОВЕ!!!

СНОКО и (&) ВОКО !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Дупница.

P.s, Абе имахме и един брой на Master Games, ама май замина за хигиенични нужди:).

Това е всичко засега! ОБИЧАМЕ ВИ!!!!!

******************

Ние също ви обичаме - вас и всички свежари с добро чувство за хумор. Твърдо вярваме, че огромна част от нашите фенове са именно такива. Радваме се за позитивния начин, по който гледате на света и на GW в частност. Ако грешките ни ви забавляват толкова много (де да бяха всички като вас) и ако можете да намерите още четири-пет хиляди такива веселяци като вас ще ви спретнем такова списанийце, че и MG ще има да ни гълта пушилката.

Ето ви "следващия брой-шедьовър". Поздравете Дупница.

Freeman

# TOP & DROB

По материали от чуждестранния печат

Вашингтон - Днес, Главният прокурор на Съединените Американски Щати под надзора на специална комисия от Обединените Нации, заведоха дело срещу Westwood Studios, създателите на хита Command and Conquer. Обвинението е в провокиране войната в Косово. Вдъхновено от иска за 130 милиона долара обезщетение, подаден от родителите на загиналите в престрелката в Кентъкийско училище деца (виж новините за повече подробности), това дело ще бъде първото по рода си от 1982 година насам, в което федералното правителство ще съди отделна игрална компания. Преди 16 години Everett Koop, тогавашен министър на здравеопазването, обвини играта Pac-Man за глада в Сомалия и Етиопия.
Ken Nunn, назначен за Специален Обвинител по делото заяви: "Очевидно е, че игри от този тип са причината за сегашното положение в бивша Югославия. Все пак, това са военни игри, а сега там бушува война. Смятам че връзката е повече от ясна."
Въпреки, че от Westwood заявиха, че нито едно нормално създание не може да ги обвинява за военните действия на Балканите, г-н Nunn бе непреклонен: "Присъщо е на някоя от големите корпорации да отрича вината си чрез изтъкване на мотиви от рода на "хилядогодишна териториална и етническа нетърпимост, ескалирала след падането на комунистическия режим, което довело до хаос, които от своя страна прераснал в геноцидна оргия ". Но Westwood няма да се измъкнат толкова лесно. Казвам това, като имам предвид, че на твърдия диска на компютъра на Слободан Милошевич бе открито копие на играта. Смятам, че причината за конфликта е очевидна."
Той продължи, че в януарското издание на "Reader's Digest" от тази година имало специален материал, които щял да послужи като крайъгълен камък за делото срещу Westwood. "Четохте ли в списанието, че производителите на видео игри имали доказателства, че насилието в техните продукти превръща от децата хладнокръвни убийци, но прикривали всички материали."
Освен това, Министерството на Правосъдието смятало да съди Intel задето са произвели процесора, който е задвижвал играта, и планирали да добавят още едно обвинение към точещото се вече година и половина дели срещу Microsoft. В края на краищата Microsoft са произвели операционната система, с която е работел компютърът, така че и те са отговорни. Други обвиняеми ще бъдат Apple, които произвеждат компютрите Macintosh, на които вече се разпространява играта, и Sony, която просто е огромна корпорация и си е в реда на нещата да се съди.
Nunn смята да продължи свещената си война, като съди всички производители на компютърни игри в света с думите "Жестоките психологически поражения, които нанасят игрите не могат да бъдат подминати с лека ръка". Запитан за доказателства за това действие на игрите, Nunn отговорил "Аз съм напълно квалифициран да правя подобни заключения, защото имам юридическа титла. И колкото повече тези заключения ми помагат в делото, толкова по-квалифициран съм да ги правя." Освен това той разкри бъдещите си планове да съди Blizzard, създателите на игрите Warcraft и Warcraft II, като причинители на Кръстоносните походи, и Sid Meier като главен виновник за зараждането на Цивилизацията, което е в основата на всички проблеми. "Вярно, че това е станало доста отдавна, но връзката със настоящите проблеми е толкова очевидна, че не може да бъде пренебрегната. За престъпления от такъв калибър давност няма!"

зав. рубриката TOP&DROB - Mr. DROB

## TOP 13

I. BROOD WAR
II. QUAKE II
III. HALF-LIFE
IV. Heroes of Might & Magic III
V. SIN
VI. AGE OF EMPIRES
VII. BALDUR'S GATE
VII. NEED FOR SPEED III
VIII. DIABLO
IX. FALLOUT II
X. BLOOD II
XI. UNREAL
XII. Collin McRea Rally
XIII. X-WING: Alliance

SSSSPEED

NetBG
9744260 9744261

www.netbg.com

АБОНАМЕНТ
kam N. 1213 3 месеца - 18000лв
абонамента се извършва единствено в РЕП.
за въпроси тел.(02) 9806829, 971 3081, 700490

WORKSHOP gamers'

издател
"баев" еоод

редакционна колегия
ангел видов - chopper
диян димитров - freeman
илиян илиев - whisper
юлиян калдерон - groove
красимир семерджиев - yeti

разпространител
"дженевра" еоод
тел. (02) 9713081, 700490

http://workshop.netbg.com

за контакти: тел.: (02) 980 68 29, 980 72 45

e-mail: workshop@mail.netbg.com workshop@mail.techno-link.com

# WEB

design team

изработка на Интернет страници

София 1000, ул. "Гурко" 34, вх.2, ет.2 , тел. (02) 986 65 05

a WORKSHOP group